#238

AnimeLand

DEMON SLAYER SAISON 2
MHA WORLD HEROES' MISSION · LES BAD GUYS
LE ROI CERF · K-POP ET ANIME · JAPAN EXPO SUD
ENTRETIEN AVEC NAKABA SUZUKI · ALERTE ROUGE

ARCANE
L'ANIME MADE IN FRANCE

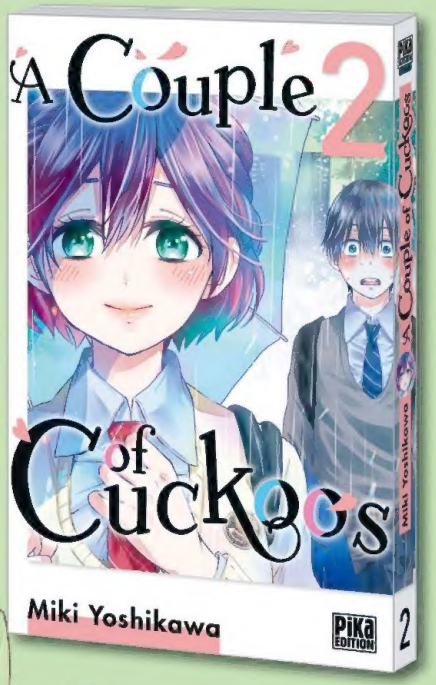
© Riot Games

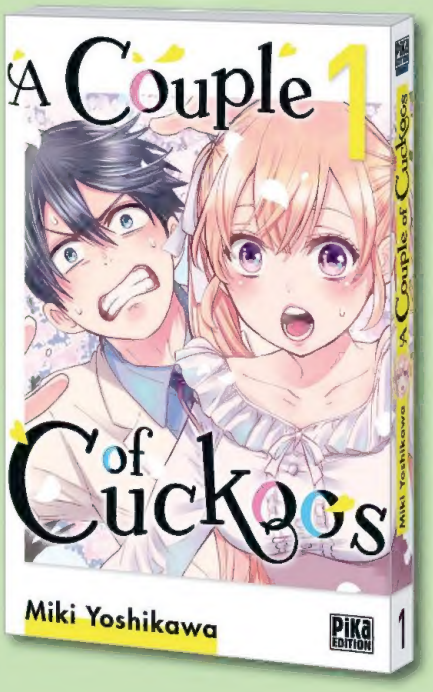
ISBN : 978-2-37697-304-1 • PRIX : 12,50 €

© Miki Yoshikawa / Kodansha Ltd.

Échangés à la naissance, sont-ils faits l'un pour l'autre ?

A Couple of Cuckoos





En librairie le 6 avril 2022.

Un tome tous les 2 mois.

Une bague de portable OFFERTE pour l'achat de 2 tomes* !

*Offert pour l'achat de deux tomes de la série *A Couple of Cuckoos* éditée par Pika Édition dans la limite des stocks disponibles. Dans les points de vente participants à l'opération, du 6 avril au 1er septembre 2022. Produit fabriqué et importé par Alann Marks –RCS Nanterre 392 774 477 pour Pika Édition RCS Nanterre 428 902 704. Toute reproduction interdite. Gratuit. Ne peut être vendu. Tous droits réservés.

© Miki Yoshikawa / Kodansha Ltd.

Partage ta passion du manga sur notre page @mangapika, notre compte @pikaedition et notre compte @pika_edition

PIKA EDITION shônen

NE RATEZ PLUS UN SEUL NUMÉRO DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE

AnimeLand X-TRA #64
#237
AnimeLand
MAMORU HOSODA & LOUANE
ARCANE • ENCANTO • RANKING OF KINGS
PORTRAIT : GO-N • LES GOUTTES DE DIEU, LE FILM LIVE !
CARTOON FORUM 2021 • CECILE CORBEL
BELLE
LE NOUVEAU CONTE MAGIQUE DE
MAMORU HOSODA
BELLE : LE NOUVEAU CONTE MAGIQUE DE MAMORU HOSODA
JANVIER - MARS 2022

FORMULE 1

4 NUMÉROS D'ANIMELAND
+ 4 NUMÉROS D'ANIMELAND X-TRA
+ 3 NUMÉROS HORS-SÉRIE
(DANS L'ORDRE DE PARUTION)
+ 1 CADEAU

89 €

AU LIEU DE 114 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 105 €

FORMULE 2

4 NUMÉROS D'ANIMELAND
+ 2 HORS-SÉRIE

65 €

AU LIEU DE 75 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 77 €

FORMULE 3

4 NUMÉROS D'ANIMELAND X-TRA
+ MANGA MAPS

26 €

AU LIEU DE 35 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 34 €

ABONNEZ-VOUS ET DÉCOUVREZ
NOS OFFRES EN VOUS CONNECTANT SUR

SHOP.AM-MEDIA.FR

Abonnez-vous en quelques clics !

PAIEMENTS SÉCURISÉS

CB carte bancaire

Recevez la tirelire GÉANTE (17 cm) du *Roi Léo*
EN CADEAU
avec la Formule 1

OFFERTE PAR PLASTOY

AL 238 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/06/2022. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

WWW.ANIMELAND.FR
RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ ANIME, MANGA ET LES CHRONIQUES D'ANIMELAND SUR NOTRE SITE INTERNET. ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR SMARTPHONE !

Animeland n°238 • avril-juin 2022 • 12,50 €
Publication trimestrielle d'AM Media Network
SARL au capital de 100 000 €
SIRET 80900973100039
- **Siège social :** 38, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris
- **Directeur de publication :** Cédric Littardi
- **Directeur éditorial Ynnis :** Sébastien Rost
- **Directeur éditorial AnimeLand :** Sébastien Célimon
- **Publicité :** publicite@am-media.fr
- **Community manager :** Camille Nogueira
- **Abonnements et anciens numéros :** abonnement@am-media.fr
- **Direction artistique :** Sébastien Rost
- **Logo :** Élise Godmuse
- **Mise en page :** Wilfrid Desachy
- **Corrections :** Sonia Jensen
- **Fabrication :** Virgile Dalier
- **Ont collaboré à ce numéro :** Bruno de la Cruz, Bounthavy Suvilay, Agnès André, Pa Ming Chiu, Joséphine Lemercier, Sandra Bernard, Joan Lainé, Rui Pascoal, Stéphanie Chaptal, Emmanuel Bochew (traductions)
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à : **AnimeLand - 38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris**
contact@animeland.com

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2022 par leurs auteurs.
Couverture : ©Riot Games
Remerciements à Christelle Boco de Fortiche Production, Aurélie Lebrun, Kana, Pika, Glénat, Ki-oon, Akata, Timothy Killian, All the Anime, Pixar Disney, Aude Thomas, Florence Debarbat, Universal, Dreamworks, Cécile Gérard, TF1, Mouna Aram, Delcourt-Soleil, Victoire de Montalivet, Crunchyroll, Wakanim, ADN, Netflix, Camille Hospital, Laurent Mélikian, Japan Expo Sud et tous les autres à qui nous demandons la plus haute indulgence si on les a oubliés !
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
Le rédacteur fou : *Crunchyroll, ça sonne quand même pas mal comme un biscuit sec scandinave, non ?*
- **Première impression**
- **Achevé d'imprimer** en Espagne par JJ Productions en mars 2022
- **Diffusion** MLP
- **Dépôt légal** à parution.
- **Commission paritaire** 0223 K 82755
Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

Le studio français Fortiche porte bien son nom, il a magnifiquement réussi son coup de billard à plusieurs bandes : réaliser une magnifique série d'animation, qui se trouve en plus être une adaptation d'un jeu vidéo, et qui place l'animation sérielle pour adultes à des hauteurs inédites. Bien joué ! Dès son lancement, *Arcane* est devenue instantanément une œuvre majeure de l'animation. Elle s'est imposée au niveau mondial grâce aux canaux modernes de Netflix, ce qui est cohérent puisqu'elle est la fille directe du jeu en ligne *League of Legends* (*LoL*) qui caracole en tête du palmarès des plus gros hits du secteur. Elle touche donc directement les joueurs dans leur foyer mais séduit bien au-delà (c'est son but évidemment) et nul besoin de connaître l'univers de *LoL* pour en apprécier toute la richesse. *Arcane* démontre que nous arrivons (enfin ?) à produire en France une série qui, fondamentalement, concurrence sans les imiter et avec sa propre personnalité les *anime* pour adultes que nous ne cessons de soutenir depuis nos débuts. Encore un remarquable coup de billard !

UNE ÈRE NOUVELLE

L'actualité est riche et belle en ce début 2022. Pixar et Dreamworks assurent toujours, la Japan Expo reprend des couleurs et ça commence par le Sud, *Le Roi Cerf* célèbre l'héroïsme médiévalo-fantastique en long-métrage, les *shônen* du moment nous régalent : films *My Hero Academia* et *Jujutsu Kaisen*, saison 2 de *Demon Slayer*, saison 4 de *L'Attaque des Titans*, et au milieu d'eux des perles comme *My Dress-Up Darling*, *The Cuphead Show !* ou *Notre jeunesse en orbite*.
Un entretien caustique avec Nakaba Suzuki (*Seven Deadly Sins*) et un hommage à des talents trop tôt disparus vous attendent. Enfin nos rubriques habituelles : Séance Studio sur l'incontournable Shin-Ei, Figure de pro consacrée à Mounia Aram, ambassadrice de l'animation africaine, un Focus sur les liens d'intérêt artistiques et économiques entre la K-pop et les *anime*, nos conseils de lecture et de visionnage... *AnimeLand* a à cœur, plus que jamais, d'inviter à la curiosité et à l'échange !

Sébastien Célimon

LE DÉNOUEMENT DE LA SAGA COMMENCE ICI !

L'Attaque des Titans
進撃の巨人

Saison Finale
Partie 1

LE 20 AVRIL 2022 EN COFFRET DVD OU BLU-RAY
EN VERSION FRANÇAISE ET EN EXCLUSIVITÉ CHEZ ANIME

DVD VIDEO

Blu-ray Disc

BOX 1/2
2 DISQUES, 1 LIVRET DE 80 PAGES

MANGA EN 4 CASES OFFERT A L'ACHAT DE LA BOX 1/2*

*BONUS EXCLUSIF
À LA BOUTIQUE ALLTHEANIME.FR
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VERSION FRANÇAISE

PRÉCOMMANDEZ DÈS MAINTENANT SUR
ALL THE ANIME.FR

Based on the manga "Shingeki no Kyojin" by Hajime Isayama
originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN MAGAZINE published by KODANSHA Ltd.
©Hajime Isayama, KODANSHA/"ATTACK ON TITAN" The Final Season Production Committee.

/ALLTHEANIME.FR | /ALLTHEANIME_FR | ALLTHEANIME.FR | ALL THE ANIME, FRANCE | WWW.ALLTHEANIME.FR

SOMMAIRE #238

6 DOSSIER ARCANE

8 La stratégie de Riot Games
12 Retour sur Arcane
14 Visite du studio Fortiche Production
18 Entretien avec Pascal Charrue
22 Les jeux adaptés en anime
28 L'animation française pour adultes
34 Et demain ?

36 ENTRETIENS

36 Masashi Ando
44 Pierre Périfel
50 Isabelle Volpé
55 Shiro Kuroi
55 Shiro Kuroi
90 Romain Regnier
95 Fédoua Lamodière
126 Yann Labasque

40 FOCUS

40 Heroic fantasy, repères dans l'animation japonaise
90 Mangas.io
125 Millarworld

62 ON A VU !

64 Jojo's Bizarre Adventure : Stone Ocean
66 My Dress-Up Darling
68 Demon Slayer saison 2
70 L'Attaque des Titans Saison Finale Partie 2
72 Pil
74 Le Requiem du Roi des Roses
76 Super Crooks
78 Faraway Paladin
80 Notre jeunesse en orbite
82 My Hero Academia World Heroes' Mission
84 Le Cuphead Show !
86 Les Bad Guys
88 Alerte rouge

96 ÇA FERAIT UN BON ANIME !

98 Love Fragrance
99 Criminelles fiançailles
100 Pour le pire
101 Lone Wolf & Cub
102 La Danse du Soleil et de la Lune
103 Manchuria Opium Squad
104 Irene
105 Dai Dark
106 Flow
107 Saturn Return
108 Kowloon Generic Romance
109 The Devil of the gods
110 Goodnight I Love You
111 Les Affamés
112 Qin opéra
113 Android Type One
114 Sakamoto Days
115 Banana Sioule

39 PORTRAIT DE Masashi Ando
47 REPORTAGE Japan Expo Sud 2022
58 FERMEZ LES YEUX De la K-pop dans les anime
116 SÉANCE STUDIO Shin-Ei Animation
120 FIGURE DE PRO Mounia Aram
130 TROUVAILLE Pui Pui Molcar
134 HOMMAGE
134 Franck Olivier
136 Marie-Noëlle Neveu
137 Keiko Nobumoto
138 IL ÉTAIT UNE PUB Yatta, Acura !
143 ON A LU Mamoru Oshii : rencontre(s)
144 HUMEUR

DOSSIER ARCANE

Surprise explosive !

Début novembre 2021, étaient rendus disponibles les trois premiers épisodes d'*Arcane*, série dérivée de l'univers du jeu *League of Legends*, qui étaient précédés d'un bouche-à-oreille interrogatif plein d'admiration et d'appréhension à la fois. Nous savons tous qu'une bande-annonce est faite pour susciter le désir, et celle d'*Arcane* était à ce point prometteuse (car en grande partie inattendue) que la prudence le disputait à l'enthousiasme. Et dès le premier *arc*, l'évidence explosait aux yeux des spectateurs de Netflix : c'était encore mieux que ce qu'on pensait !

Le jeu vidéo est un univers de paradoxes, où certains des plus brillants animateurs et réalisateurs du marché réalisent des cinématiques incroyables, donnent à voir des petits bouts de mondes, de personnages, de scènes qui impressionnent et marquent durablement les esprits – avec cependant de manière régulière le sentiment que les récits sous-jacents sont soit faibles, soit terriblement communs, ou pour le dire autrement, convenus.
Et voilà qu'*Arcane* réussit là où tant d'initiatives précédentes n'ont pas réussi à convaincre : imposer une proposition artistique complète, acclamée par la critique et plébiscitée par le public : récit, personnages, esthétique, enjeux… Le tout cohérent, avec une patte et une identité fortes (que d'aucuns trouvent particulièrement belles), tout en respectant le cahier des charges rigoureux de Riot Games. *Arcane* est le pont enfin solide entre fiction animée et jeu vidéo et devient une référence majeure dans l'animation pour ados/adultes. Le fait qu'elle soit coproduite et réalisée par un studio français, Fortiche Production, ne gâche rien, bien au contraire. Voilà les sujets de ce dossier : parler du travail de Riot Games dans le secteur de l'animation, écouter les témoignages de Fortiche, évoquer les autres productions jeu vidéo/*anime* qui ont précédé et évoquer celles qui arrivent avec l'espoir que l'essai soit transformé.

Sébastien Célimon

©Riot Games

LA STRATÉGIE DE RIOT GAMES

On peut en faire tout un cinéma !

Les cinématiques et clips des jeux vidéo, qu'ils soient employés comme trailers, c'est-à-dire outils promotionnels, ou comme éléments constitutifs de l'expérience d'un joueur lors de ses sessions de jeu, ne datent pas d'hier. Riot Games a pour sa part commencé tard mais avec une efficacité redoutable. Passage en revue de sa stratégie.

D'emblée, le nombre de cinématiques et de clips animés produits pour le compte de *League of Legends* est spectaculaire. Que ce soit pour leurs événements, la mise en avant de leurs projets méta comme la création d'un groupe de musique virtuel, la présentation de leurs champions ou pour montrer la back story de ses territoires imaginaires de Runeterra, le recours à l'animation d'une formidable variété esthétique est récurrent. De fait, si aujourd'hui nous célébrons la collaboration artistiquement fructueuse entre les Français de Fortiche et l'éditeur américain Riot Games, celle-ci s'inscrit dans une dynamique volontaire de Riot de faire appel à ce que la planète propose de meilleur en termes d'animations dédiées : les Anglais d'Axis Studio et de The Line (dont on parle d'une des créations p. 138, sa commande publicitaire pour Acura), les Chinois de Haoliners, les Danois de Sun Creature, les Américains de Blur (rien à voir avec

Imagine Dragons Warriors (Fortiche 2014)

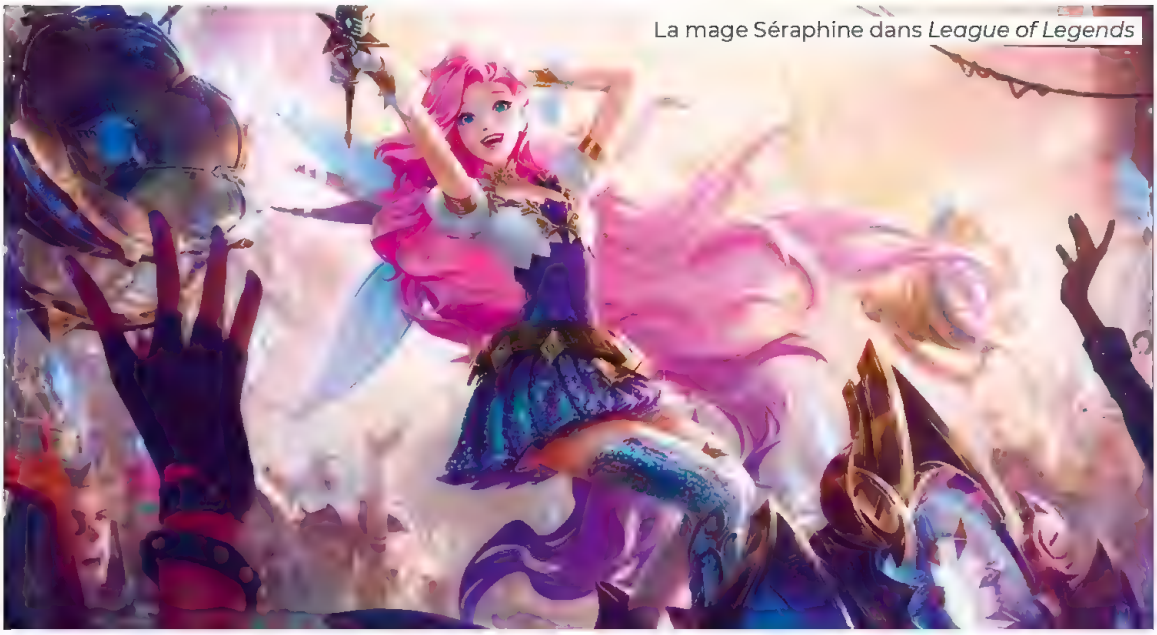
D.R. Riot Games

le groupe homonyme), les Français de La Cachette et de Major Klaxon... Sans compter que Riot déploie des récits en bandes dessinées et en novélisations, tels qu'on peut les trouver dans le *lore* d'un des sites français de *League of Legends*[1]. Autant de studios qui conjuguent savoir-faire de pointe avec l'affirmation d'une identité et la capacité de formuler des propositions qui possèdent une âme et ne se contentent pas de productions froides, stéréotypées et aseptisées.

L'ÉCOUTE DE LA COMMUNAUTÉ

Au cœur du dispositif de Riot, l'écoute de la communauté est sans conteste essentielle. Nous parlons ici tout de même en cumulé de quelque 600 millions de joueurs sur tous les continents, avec plus de 100 millions revendiqués en Chine (chiffres à prendre avec des pincettes cependant). Elle se joue à tous les points de contact entre l'éditeur et ses joueurs/consommateurs/fans. Et tous les messages qui circulent dans ces points de contact sont mesurés, quantifiés, analysés. Si Riot a bien sûr l'initiative et assume ses choix formels (ici de la 2D, là de la 3D...), la réaction des fans est primordiale, et pas seulement en termes d'audience et de popularité. C'est ainsi que le premier gros moment en termes de cinématique pour *LoL* a été le court-métrage *Get Jinxed*, qui présente le personnage

Awaken (Riot 2019)



La mage Séraphine dans *League of Legends*

“PLAIRE À TOUT LE MONDE PARTOUT SUR LA PLANÈTE EST UN DÉFI.”

déjanté de Jinx dans un délire d'artificier, où la championne chevauche et conduit une escadrille d'obus peinturlurés sur la ville de Piltover. Ce délire non seulement positionne Jinx comme personnage emblème de *LoL*, mais il préfigure également les moments-clés d'*Arcane*, sans que nous n'en disions trop sur le cours du récit. Et cet essai marque la première collaboration entre Fortiche et Riot.
Le succès colossal de *Get Jinxed* (115 millions de vues rien que sur la vidéo officielle sur YouTube) invite Riot à poursuivre dans cette voie. Chaque étape du déploiement de *LoL* (nouveau tournoi, nouvelle saison...) devient un rituel et le dévoilement de nouveaux contenus comme autant de bonbons offerts aux fans. Riot a décliné depuis le lancement de *LoL* près de 140 Champions qui se distinguent par leur classe (mage, assassin, tireur, combattant...) mais aussi par leur rattachement à un territoire. De fait, bien avant *Arcane*, on pouvait lier entre eux les champions de Zaun et de Piltover : Vi, Jinx, Ekko, Viktor, Caitlyn, Heimerdinger... Et observer au passage que d'autres personnages ne sont pas (pas encore ?) présents dans la série, et qu'*Arcane* en propose des nouveaux – de là à imaginer des allers-retours comme la mise à disposition de la pugnace Mel Madarda en championne dans *LoL*.

QUAND LA MUSIQUE EST BONNE, JUSQU'À UNE CERTAINE LIMITE

Toujours en phase avec les goûts estimés des membres de sa communauté, Riot a compris tout l'intérêt d'associer des groupes musicaux dans le vent et une animation moderne.
De fait, dès le clip *Warriors*, autre méga hit sur YouTube (354 millions de vues), c'est le groupe Imagine Dragons qui chante la virilité des vrais champions dans la vraie vie de *LoL* et c'est à nouveau Fortiche qui réalise, en s'appuyant sur le designer canadien Robert Valley. Le marché asiatique et en particulier chinois explosant, et Riot devenant propriété exclusive du chinois Tencent, il était pertinent de chercher à séduire aussi cette sphère culturelle et à cet égard, la K-Pop avec ses groupes hyper connectés aux chorégraphies urbaines millimétrées et désormais internationalement reconnus, a tous les atouts

pour emporter l'adhésion. Il en résulte la création d'un groupe de K-pop virtuel, K/DA, composé de 4 chanteuses auxquelles s'ajoute une cinquième, Séraphine, dans le dernier clip baptisé *MORE* réalisé par le studio Axis. Bien sûr, les chanteuses ouvrent sur autant de skins dans l'univers de *LoL*. Point intéressant, les véritables chanteuses recrutées sont deux Américaines qui chantent en anglais, et deux Coréennes qui vocalisent, elles, dans leur langue – donnant des chansons bilingues, ce avant que le boys band BTS s'associe avec Coldplay en 2021.
Notez cependant que la Séraphine ici citée, créature virtuelle sexy qui navigue entre notre réalité et le monde coloré de *LoL*, n'a manifestement pas rencontré le succès escompté en jeu, bien qu'elle apparaisse très officiellement parmi les Champions rattachés à Piltover comme mage. Le mélange des genres et le brouillage médiatique ainsi généré montreraient-ils leurs limites via notamment ce personnage ? Pour l'heure, la greffe prend modérément suivant les statistiques d'usage du personnage, c'est-à-dire l'envie de joueurs de la disposer parmi les champions en première et deuxième ligne. Les joueurs comprendront…

ÊTRE DANS LE COUP, POUR COMBIEN DE TEMPS ?

Bien sûr, plaire à tout le monde partout sur la planète est un défi que peu d'entreprises de divertissement sont capables de réussir et de pérenniser. Et en dehors des joueurs et des amateurs de K-pop, les personnages issus de *League of Legends* sont totalement inconnus

The Sentinel of light League of Legends (2021)

du très grand public. On en a déjà parlé dans *AnimeLand*, voir et apprécier *Arcane* n'est pas conditionné à la pratique préalable de *League of Legends*, même s'il peut exister un réel plaisir à approfondir l'histoire et voir évoluer des personnages souvent entraperçus dans les cinématiques. Ainsi par exemple de la relation en combat entre Vi et Caitlyn spectaculairement mise en scène par le studio américain Blur dans le trailer *Warriors* qui lance la saison 2020 de *LoL*, plus d'un an avant qu'*Arcane* ne révèle une voie autrement sentimentale entre les deux personnages. L'enjeu ici est bien de faire entrer *LoL* dans la légende, dans un renversement inédit à la fois dans son potentiel, sa profondeur et son ampleur. Ni *World of Warcraft*, ni the *Elder Scrolls*, ni *Zelda* ne sont parvenus dans la thématique *fantasy* à marquer durablement les esprits avec leurs dérivés et adaptations. Aucun n'a réussi à devenir une référence proprement culturelle comme *Arcane* qui parvient sans conteste à hisser les aventures de Marcus, de Jayce, de Viktor et les habitants de Zaun et de Piltover. Riot Games montre la voie, tenant fermement son flambeau – les paris sont ouverts sur qui le reprendra de sa main, le combat sera peut-être spectaculaire !

Sébastien Célimon

1. *www.leagueoflegends.com/fr-fr/news/lore*

L'Appel (Riot 2022)

D.R. ©Riot Games

Tour Hextech de Piltover

RETOUR SUR ARCANE

Pourquoi la série fait date

Immense succès dès sa sortie, dans le top 10 de Netflix pendant de longues semaines dans les 54 pays aujourd'hui couverts par la plate-forme, *Arcane* a sans conteste touché un vaste public dans le monde. Nous en tirons en toute modestie quelques leçons.

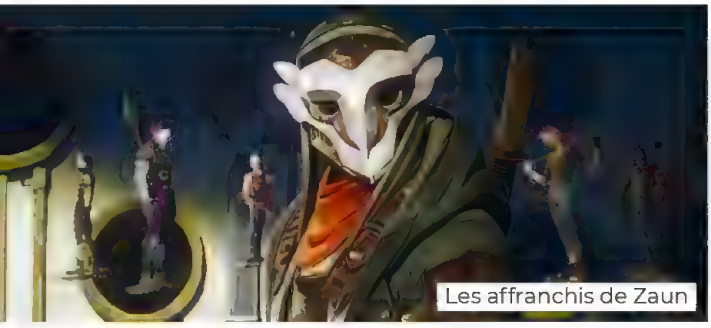
LA COHÉRENCE TU CHERCHERAS

100 % de satisfaction sur Rotten Tomatoes, 9.1/10 sur imdb... *Arcane* a obtenu les notes de satisfaction les plus hautes jamais enregistrées par une production estampillée Netflix jusqu'à présent, tous genres confondus. Cette unanimité est un signe incroyable et peut être comprise de diverses manières. Sur le fond déjà, la solidité de la caractérisation des personnages fait écho au travail qu'opèrent les équipes de scénaristes de Marvel sous la houlette de Kevin Feige et la comparaison n'est pas si bête : chez Marvel, le matériel de base tient dans des milliers d'aventures de super-héros écrites sur du papier, souvent contradictoires et pleines d'antagonismes ; chez Riot Games, ce matériel, c'est le *Lore* du jeu *League of Legends*, élaboré saison après saison avec l'ajout régulier de Champions dont il faut construire l'histoire, même sommairement.

Christian Linke, le directeur créatif, et ses équipes d'écriture chez Riot Games ont produit un effort de synthèse et de cohérence considérable. Ils ont en particulier approfondi les relations entre les personnages (Vi et Jinx sont sœurs, Vi et Caitlyn ont une relation amoureuse...) et ont permis de les découvrir intimement, derrière leurs coups spéciaux et leurs armures. Et ils ne se sont pas laissé dicter un traitement consensuel qui va le plus souvent à l'encontre de l'épaisseur et de la complexité d'un personnage.

©Riot Games
©Fortiche Prod, Riot Games, 2021

Grayson et Caitlyn


Les affranchis de Zaun

Jinx, un personnage torturé

"IMPOSER FORTICHE POUR UNE SÉRIE COMME ARCANE NE RELEVAIT PAS DE L'ÉVIDENCE."

SUR LES COMPÉTENCES TU MISERAS

L'investissement conséquent en ressources et en temps pour donner vie à *Arcane* confirme également le sérieux et l'exigence que se sont donnés et Riot et Fortiche, et leur approche a ceci de vertueux que les acteurs du marché voient ainsi que de l'animation ado/adulte tirée d'une licence de jeu vidéo peut rencontrer le succès mais qu'il ne faut pas le faire ni n'importe comment, ni pour les mauvaises raisons, ni, ajoutons-nous, avec n'importe qui. Sur ce dernier point, réussir chez Riot Games à imposer les petits Frenchies de Fortiche, même auréolés de leur travail magnifique sur les clips K/DA et *Warriors*, pour réaliser une série de l'ampleur d'*Arcane* ne relevait pas de l'évidence. Qui plus est dans un pays, les États-Unis, où les compétences existent. C'est une autre leçon qui doit inspirer tous les projets en cours ou à venir d'adaptation de licences : faire d'abord confiance aux talents.

DANS TES FORCES TU CROIRAS

Riot et Fortiche se savent désormais attendus au tournant, à la manière de Square Enix qui a élevé les cinématiques de jeu vidéo à un niveau esthétique stratosphérique en son temps. D'autant que la suite d'*Arcane* arrivera sans l'effet de surprise et sans doute avec davantage de concurrence sur son créneau – ce qui ne saurait faire de mal tant que cette concurrence atteint un degré de qualité similaire voire supérieur. Car les grands acteurs de l'animation et les grands acteurs du jeu vidéo savent qu'il y a un public pour ce type de productions et qu'en face, les plateformes comme Disney+, Hulu ou Amazon sont très certainement désireuses d'avoir « leur » *Arcane* à proposer. Qu'à cela ne tienne, il y a nombre de très beaux jeux qui mériteraient une exploitation sous forme de série animée – la liste est longue (et les paris ouverts).

L'INDÉPENDANCE ARTISTIQUE TU REVENDIQUERAS

Enfin, le contrôle artistique complet sur *Arcane* gagnerait à inspirer tous les acteurs afin d'éviter des saccages en règle bien trop souvent observés dans les adaptations de jeux vidéo. Que Riot et Fortiche aient développé *Arcane* sans tambour ni trompette, qu'ils aient attendu d'avoir finalisé la série avant de trouver un diffuseur, et donc sans avoir à supporter trop tôt la pression économique associée à un projet de cette ampleur, tout cela est certes un luxe mais aussi d'une grande utilité. Il y a énormément d'inspiration à trouver dans l'accomplissement d'*Arcane*, tant sur l'œuvre elle-même que sur la capacité d'un studio français à se retrousser les manches pour répondre aux attentes de Riot Games. En somme, concrétiser l'art et la manière.

Sébastien Célimon

VISITE DU STUDIO FORTICHE PROD'

Une League of talents, assurément !

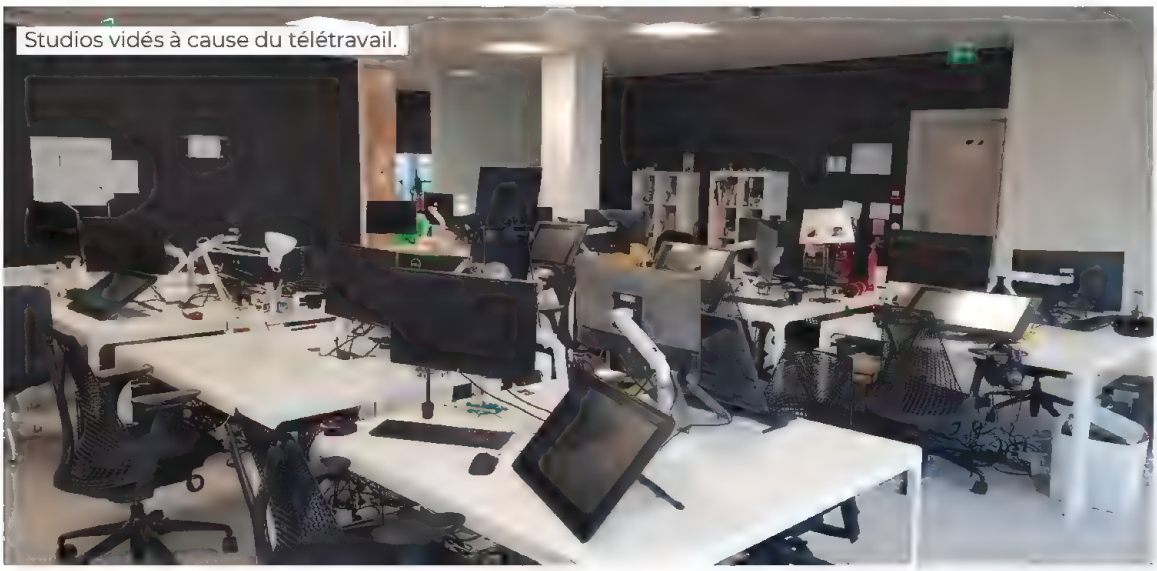
C'est dans le quartier ultra moderne de la Bibliothèque nationale de France François Mitterrand, dans le XIIIe arrondissement au sud-est de Paris, que sont installés les bureaux de Fortiche Production, le long de la bien nommée avenue de France. Petit retour d'impression...

Immeubles hyper design, artères larges, proximité de la Seine... ce quartier au sud de la gare d'Austerlitz fait face à celui de Bercy situé sur la berge opposée. Tout au nord, se trouvent les nouveaux bureaux du groupe Le Monde. En redescendant, on peut voir les impressionnants immeubles bâtis directement par-dessus les voies, en particulier l'un des pôles de pointe des technologies numériques de la Capitale qu'est la Station F, le plus grand campus de start-up au monde, qui est installée dans la Halle Freyssinet, autrefois immense entrepôt des messageries ferroviaires. À côté, on peut admirer les bureaux en open space ultra connectés du géant du coworking WeWork. Plus bas, au pied des quatre tours en forme

La terrasse de Fortiche Production.

Figurine Vi en armure

Photos : Sébastien Célimon ©Fortiche Prod ©Fortiche Prod. Riot Games, 2021


Studios vidés à cause du télétravail.

“DÉCOUVRIR LEURS ESPACES DONNE UNE IDÉE DE L’ÉNERGIE DÉPLOYÉE POUR ARCANE.”

de livres ouverts de la Bibliothèque nationale, s’étend le complexe cinématographique du MK2 Bibliothèque, pionnier dans l’expérience améliorée des spectateurs. Nos amis d’Izneo (BD numérique) ou de Piccoma Europe (webtoon) sont dans le coin, tout comme Disney France et Editis (Kurokawa), second groupe d’édition en France. Les noms des rues perpendiculaires à l’avenue renvoient notamment aux Lettres (rue Primo Levi), à la danse (rue Balanchine), aux Sciences-humaines (rue Raymond Aron et Françoise Dolto) et même à la bande dessinée avec la bien nommée rue René Goscinny. Un environnement résolument tourné vers la création, le savoir et les arts. C’est sur trois niveaux, au sommet d’un des immeubles en verre de l’avenue, que Fortiche Production, fondé en 2009, a installé son quartier général. Dès l’accueil, on aperçoit des figurines de *League of Legends*, personnages présents ou non dans *Arcane*. On sait qu’on ne nous répondra pas à la question « *est-ce qu’Ashe, Garen ou Zed seront dans la prochaine saison ?* », mais ça pique forcément la curiosité. Outre les espaces de production, on y trouve un restaurant au design « America 1950 », des espaces de jeux (incontournable babyfoot) et de détente, ainsi qu’une terrasse conviviale qui surplombe le quartier où l’on

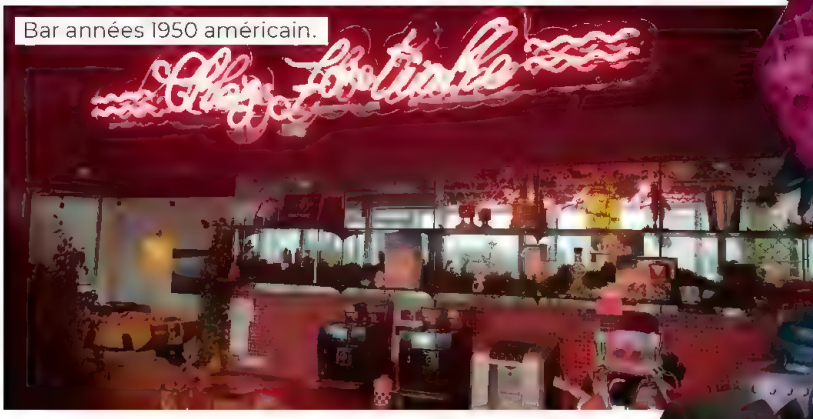
FORTICHE, UN STUDIO, TROIS SITES

Outre les immenses bureaux à Paris, Fortiche a ouvert dès 2020 deux autres entités. La première est installée sous le soleil de Montpellier, du côté du quartier moderne Odysseum, à deux pas des bureaux d’Ubisoft Montpellier, avec des compétences en animation 3D et surtout en effets spéciaux, sous la houlette de l’expérimenté Alexis Wanneroy, passé par Dreamworks. La seconde, est de manière plus étonnante, à Las Palmas aux îles Canaries – lesquelles relèvent de la Couronne espagnole. Ce studio implanté à quelques dizaines de mètres de l’océan Atlantique, au large du Sahara occidental, est dédié quant à lui à l’animation pure. Il a été confié à Rémy Terreaux, qui a également travaillé chez Dreamworks ainsi qu’en Espagne, d’où son intérêt sans doute pour les Canaries !

Bar et espace déjeuner.

“UN ENVIRONNEMENT TOURNÉ VERS LE SAVOIR, LES ARTS...”

devine que c'est là que la pression redescend et où les uns et les autres échangent sur leurs activités en profitant d'une vue spectaculaire. Suivant les étapes de conception, les espaces garnis de matériels informatiques se remplissent de graphistes, animateurs, designers, et peuvent accueillir jusqu'à 250 personnes. Lors de notre visite début janvier cependant, le télétravail préconisé par les autorités sanitaires et la période de transition entre le lancement de la production de la saison 2 d'*Arcane*, les plateaux sont plutôt calmes. Les salariés des services généraux (ressources humaines, administration, communication...) sont quant à eux visibles derrière les vitres de séparation des différents départements. L'atmosphère est studieuse.


Bar années 1950 américain.

figurine de Jinx

Photos : Sébastien Célimon ©Fortiche Prod ©Fortiche Prod, Riot Games, 2021

L'espace détente

Partout des illustrations, des storyboards, des notes sur des Post-it, des figurines d'*anime*, des posters divers et variés indiquent les références communes revendiquées par les collaborateurs quand ils sont présents. En ouvrant de vastes pièces, on peut surprendre des groupes isolés qui s'affairent sur des points particuliers sans que, confidentialité oblige, on ne puisse vraiment savoir de quoi il retourne. À peine distingue-t-on sur un écran un personnage ici, un décor là…
Qu'à cela ne tienne, découvrir ces espaces de création suffit déjà à donner une idée de l'énergie déployée pour réaliser *Arcane* ainsi que les autres projets initiés par Fortiche Production en son nom propre. À présent, nous avons rendez-vous avec le directeur artistique d'*Arcane*, Julien Georgel, et avec Pascal Charrue, réalisateur de la série et cofondateur du studio avec MM. Jérôme Combe et Arnaud Delord.

Sébastien Célimon

FICHE D'IDENTITÉ

Depuis sa création en 2009, Fortiche Production a mis son sens artistique et son savoir-faire au service d'acteurs de la musique, de la publicité et du jeu vidéo :

2009 • Trailer du jeu vidéo *Academy of Champions* d'Ubisoft

2012 • Clip 3D du groupe Limousine
Clip publicitaire mariant Gorillaz à Converse, mix prise de vue réelle/3D

2013 • Premier trailer pour Riot Games : *Get Jinxed*, où déjà l'héroïne survoltée donnait sa pleine mesure explosive

2014 • Second trailer pour Riot Games, *Ekko Seconds*, étonnant combat basé sur des sauts dans le temps

2014 • Troisième trailer pour Riot Games, sur une chanson évocatrice d'Imagine Dragons : *Warriors*

2015 • Trailer pour *Wildstar*, le jeu *free-to-play* de Carbine Studios (alors filiale de NCsoft, fermée en 2018)

2017 • Réalisation de la série *Rocket & Groot* pour Marvel, 13 épisodes en style cartoon pleins d'une bonne énergie, diffusés sur Disney XD

2018 • Clip d'annonce du Championnat du monde de *League of Legends*, intitulé *RISE*

2018 • Clip vidéo du morceau *Popstar* du groupe KDA, avec Riot Games

2021 • Sortie d'*Arcane*, première série animée dans l'univers de *League of Legends*, sur Netflix – Annonce de la production de la seconde saison

Bar extérieur sur la terrasse.

ENTRETIEN AVEC PASCAL CHARRUE

Pascal Charrue

L'autre maître d'Arcane

En ce début de janvier, nous sommes allés rencontrer Pascal Charrue, coréalisateur avec Arnaud Delord d'*Arcane*, en son bureau tout simple chez Fortiche. Précisons que Pascal est le troisième cofondateur aux côtés d'Arnaud Delord et de Jérôme Combe. Entretien convivial et ouvert.

AnimeLand : Qu'est-ce qui, au tout début, vous a permis de travailler avec Riot ?
Pascal Charrue : On a fait beaucoup de publicités au début, une cinématique *Academy of Champions* pour Ubisoft, des pubs pour Sprite, puis en fonds propres on a produit le clip *La Gaviota* du groupe Limousine... C'est cette vidéo qui a tapé dans l'œil de Christian Linke chez Riot Games, qui nous a contactés. Les clips étaient des laboratoires pour nous. C'était un petit budget mais avec un très gros nom derrière. On a donc fait un premier clip pour Riot, *Get Jinxed*, avec déjà le personnage de Jinx, puis un autre pour la finale du championnat du monde 2014 sur un morceau d'Imagine Dragons, *Warriors*. Tous deux ont été très bien reçus par les fans. Il s'est instauré une vraie confiance avec Riot et l'envie d'une collaboration durable.

AL : Et d'où part *Arcane* du coup ?
PC : Riot a, à un moment, repéré la demande de créer un *anime*. Ils sont très à l'écoute de leur communauté et l'idée a fait son chemin. On a eu une première discussion autour d'*Arcane* qu'ils avaient appelée à ce moment-là « Arcane Strife ». C'était en 2016. Riot a commandé le pilote et on a été capable de leur proposer une minute d'animation en une semaine grâce à la *motion capture*, pour illustrer un début du champ des possibles.

Miss Saturne

AL : L'acting des personnages est particulièrement remarquable mais ne ressemble pas à de la *motion capture*...
PC : Eh bien parce que ça n'en est pas ! C'est du *key frame*, c'est-à-dire de l'animation à la main. 97 % de l'animation est du *key frame*, on a utilisé un tout petit peu de *motion* pour

DR
©Fortiche/Limousine
©Fortiche Prod, Riot Games, 2021

les personnages de troisième plan, pour le pilote pour aller vite. Ça fait plaisir d'entendre que l'animation est réussie car nous avions un énorme challenge sur ce point. On nous avait reproché une animation un peu faible et nous en avions aussi conscience. On a vraiment tenu à hausser la qualité de l'équipe en place.

AL : Combien de temps a duré la production de la série ?
PC : Entre le pilote et la diffusion sur Netflix, six ans, y compris une grosse année de réécriture.

AL : Comment s'est construite la relation de travail avec Riot Games ?
PC : En premier lieu, le script a été écrit par les équipes de Christian Linke. Ce sont eux qui ont fait les choix narratifs, les liens entre les personnages, les intentions, eux qui savent ce qu'ils veulent faire avec leurs personnages. La langue de travail a été l'anglais. Il y a eu un gros travail de conception des designs entre les concepteurs présents chez Riot et chez nous pour vraiment mettre en commun et pour vraiment construire des synergies. Nous avions déjà des process fonctionnels grâce à nos précédentes collaborations, c'est évidemment précieux et essentiel pour

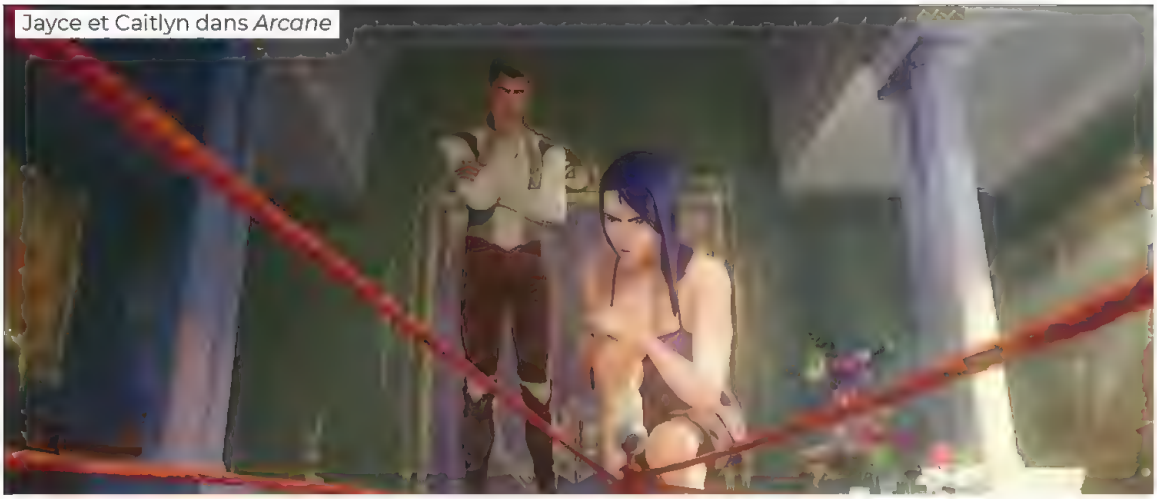
Clip *la Gaviota* du groupe Limousine

avancer. Mais sur *Arcane*, tout cela a pris une dimension beaucoup plus vaste, avec un énorme enjeu de faire vivre les personnages sur toute une série.

AL : On entend Imagine Dragons encore dans la bande originale d'*Arcane*. En regardant votre filmographie, vous êtes très versés dans la pop anglo-saxonne ?
PC : Nous avons en effet dans nos parcours respectifs pas mal de liens avec la musique, autant par opportunités que par goûts. La réalité, c'est qu'on a commencé à travailler sur des productions anglaises, sur des clips de Gorillaz, on a bossé avec Robert Valley comme *character designer*, qui est dans la même ligne que Jamie Hewlett, le designer de Gorillaz. On a également fait un clip pour

"UNE CONCEPTION COMMUNE DES DESIGNS ENTRE RIOT ET FORTICHE PRODUCTION."

Get Jinxed *Arcane*


Jayce et Caitlyn dans *Arcane*

"METTRE NOTRE PROPRE ADN DANS LE PROJET AVEC UN HAUT DEGRÉ D'EXIGENCE."

Coldplay avec le réalisateur Mark Osborne en 2012, et puis on a été mis en relation avec Imagine Dragons sur *Warriors* dès 1994...

AL : Dès que la bande-annonce finale a été dévoilée et que les premiers épisodes ont été disponibles, on s'est dit « enfin, l'animation pour adultes gagne en crédibilité ». Qu'en pensez-vous ?
PC : C'était délibéré *(dit-il avec un grand sourire faussement prétentieux)* !

AL : Sérieusement ?
PC : *(Il reprend son sérieux)* Eh bien honnêtement, oui. Nous avions vraiment envie que le projet fasse évoluer le monde de l'animation. On veut vraiment aller percer dans le jeune adulte/adulte. On sait très bien que beaucoup de gens vont s'engouffrer dans la voie ainsi ouverte et c'est très bien. On développe un département de recherche narrative en interne pour réfléchir aux possibilités qui s'offrent à nous.

AL : Des pistes que vous accepteriez de partager ? Par exemple en lien avec la bande dessinée ?
PC : La BD pas particulièrement. Davantage vers des expériences plus interactives et immersives. Nous avons toujours des envies du côté de la musique et avec une production beaucoup plus rapide. Pour résumer, on recherche la plus forte expérience avec un lien très fort avec la musique.

AL : Énormément d'adaptations de jeux vidéo, en animation ou en live, n'ont pas comblé les espoirs fondés sur elles : quelle analyse portez-vous sur cette difficulté de passer d'un médium à l'autre ?
PC : Aujourd'hui quand on aborde un projet, on doit se demander si c'est pertinent, original, et qu'on le fasse pour les bonnes raisons. Est-ce que les projets auxquels vous pensez ont été faits pour les bonnes raisons ? On a eu à cœur de mettre notre propre ADN et notre propre attente dans le projet avec un haut degré d'exigence. On voulait toujours faire mieux. Ça doit se voir à l'écran. On a vraiment voulu convaincre des animateurs

©Fortiche Prod, Riot Games, 2021
D R

Gorillaz

qu'on pouvait faire une belle série tirée d'un jeu vidéo alors que tous les bons talents sont plutôt attirés et séduits par le secteur du long-métrage. S'ils sont venus sur *Arcane*, c'est pour, j'espère, les bonnes raisons.

AL : *Arcane* vous a énormément accaparé, mais quels sont vos autres projets plus personnels ?
PC : Nous développons notre propre IP au travers notamment d'un très beau projet personnel de Jérôme (Combe), un long-métrage intitulé *Miss Saturne*, écrit initialement par Barbara Israël à partir de son ouvrage. Il a été présenté à Cartoon Movie en 2017. On a produit le teaser avec le soutien du CNC.

AL : Bon, la saison 2 a été officialisée très tôt. L'attente est immense. Quand peut-on espérer la voir ?
PC : Eh bien je ne peux vous dire qu'une seule chose, elle ne sortira pas en 2022. On a vraiment envie que cette saison soit aussi bien et si on ne mettra pas cinq ans, il nous faut nous appliquer et cela demande du temps. On va continuer de travailler avec Riot et on développe d'autres projets avec eux. L'univers de *League of Legends* est tellement large qu'on pourrait en tirer plein d'histoires dans des genres très variés comme des récits d'horreur. Je tiens à conclure par un hommage aux équipes qui ont travaillé sur *Arcane* pendant toutes ces années car sans leur investissement, nous n'aurions pas réussi cet extraordinaire défi.

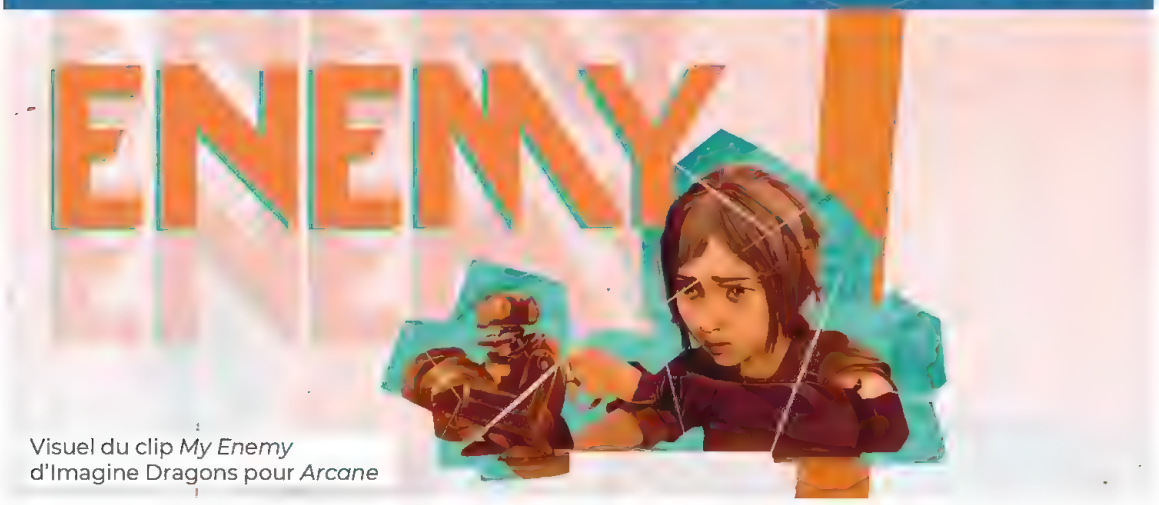
Propos recueillis par Sébastien Célimon

TROIS QUESTIONS À JULIEN GEORGEL, DIRECTEUR ARTISTIQUE SUR ARCANE

AL : Pouvez-vous décrire en quelques mots l'identité graphique de Fortiche ?
JG : Un de nos points saillants est sans conteste le mélange entre la 3D et la peinture. Nous avons des influences variées suivant les projets mais si on doit pointer un autre élément, c'est notre esprit « illustration animée ».

AL : Quelles consignes avez-vous données ou suivies sur le style à donner aux scènes ?
JG : Dans la mise en scène, il y a un petit côté Tarantino, un mix cinéma de cinéphiles totalement assumé qui est apporté par les réalisateurs. Nous avions envie de remuer le spectateur, de ne pas le laisser trop dans le confort, pour qu'il reste alerte et sur le qui-vive tout du long.

AL : *Arcane* est diffusé en exclusivité sur Netflix : quel a été leur apport sur la production ?
JG : Il a été nul car ils ne sont pas du tout intervenus sur la production. En fait, ils ont je crois acquis *Arcane* une fois le projet achevé, donc ce que vous voyez c'est vraiment la proposition Riot et Fortiche Production.



Visuel du clip *My Enemy* d'Imagine Dragons pour *Arcane*

LES JEUX ADAPTÉS EN ANIME

Du pad à la télécommande

Si la démarche est commerciale, la prouesse est artistique. Le jeu vidéo et l'animation japonaise ont rapidement été, l'un pour l'autre, une vitrine afin de mieux exposer les licences concernées. Certains *visual novels*, *free-to-play* sur navigateur et *eroge*, jeux érotiques de niche par excellence, sortent de l'ombre grâce à leurs adaptations en *anime*. Ainsi, de *Bible Black*, *Steins;Gate*, *KanColle*, *Fate/Stay Night*, *MuvLuv* ou *School Days*. Tour d'horizon.

Avec l'arrivée du disque, la frontière entre les deux médias s'amincit également et des softs vidéoludiques comme *Dragon Ball*, *Wild Arms*, *Sonic* (Mega CD) ou *Project X Zone* (par le studio Trigger) profitent de cinématiques d'introduction de très haute qualité, permettant de séduire les fans (quitte à être un peu « mensonger » ou du moins trompeur sur la marchandise ou le gameplay). Aujourd'hui encore, ces moments d'animation sont autant de friandises attendues dans nombre de jeux et sont perçus un peu comme des « récompenses », des puissants marqueurs narratifs qui sanctionnent la progression d'un jeu. Sans ces moments animés, les *Persona* et les *Tales of* perdraient par exemple beaucoup de leur identité. En 1997, *Final Fantasy VII* se démarque aussi par ses cinématiques. Si celles-ci peuvent prêter à rire de nos jours avec leur 3D datée, à l'époque elles mettaient une vraie claque et ont influencé l'orientation de la

Sonic X (2003)

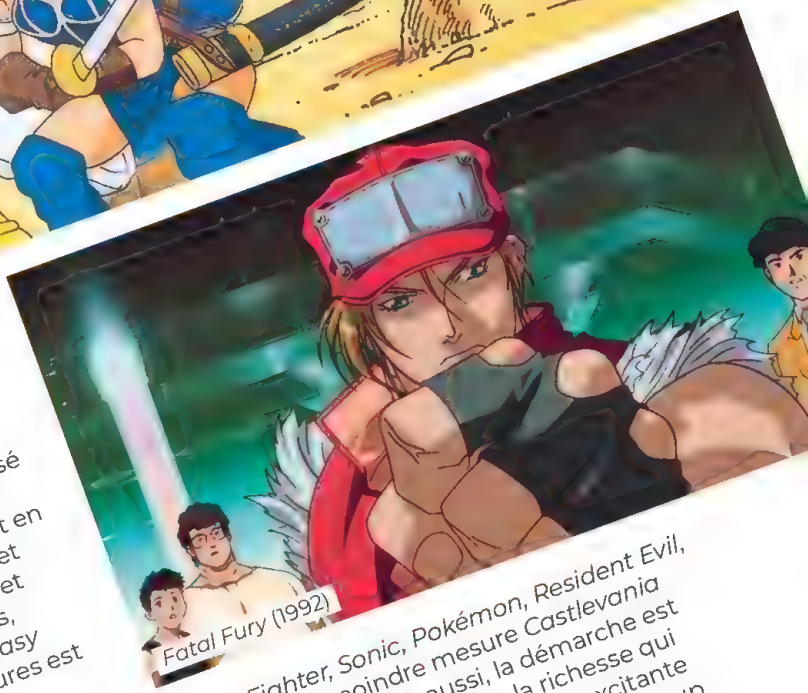
Pokémon (1997)

Final Fantasy Legend pd Pre Crystals © 1989 Square • NT Shuddhan IVO © 1967-2017 NT Shuddhan Group Co., Ltd. All rights reserved
Pokémon Stadium 1 © 1997, 1998 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku
Pokémon Stadium 2 © 1997, 1998 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku
Street Fighter Alpha 3 © CAPCOM CO., LTD. 1998 © CAPCOM U.S.A., INC. 1998 ALL RIGHTS RESERVED
Dragon Quest VIII © 2004 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

Dragon Quest Yûsha Abel Densetsu (1989)

licence jusqu'à aujourd'hui. Chaque nouvel opus est désormais aussi (surtout ?) attendu pour ses somptueuses cinématiques. Parfois, les projets découlent même directement d'une démarche transmédia, comme avec *.hack* dont l'univers a été pensé tout de suite pour exister en même temps en jeu vidéo, en jeu de cartes, en *anime* et en manga ; ou encore Digimon, d'abord jouet concurrent de Pokémon, puis jeu vidéo et *anime*. Parmi les exemples plus récents, citons *Scarlet Nexus* et *Granblue Fantasy* (dont la saison 1 produite par A-1 Pictures est d'ailleurs assez jolie).

Bien entendu, l'idée est aussi de capitaliser sur le succès des licences en minimisant les risques sur la rentabilité, comme avec *Halo*, *Street Fighter*, *Sonic*, *Pokémon*, *Resident Evil*, ou dans une moindre mesure *Castlevania* ou *Devil May Cry*. Là aussi, la démarche est avant tout marketing, mais la richesse qui en découle n'en reste pas moins excitante si l'on accroche à la licence. Et si beaucoup d'essais ne resteront pas dans les mémoires (*KOF*, *Art of Fighting*, *Tekken*, *Blazblue*, *Dante Inferno*, *Mario*, *Zelda*, *Area 88*, etc.), quelques pépites sortent parfois du lot et vont toucher plus loin que leurs cibles (les gamers), à l'instar de la très récente série *Arcane*. Elle illustre en outre qu'animation et jeux vidéo ne sont pas qu'une spécialité japonaise. Précédemment, Ubisoft avait dévoilé ses ambitions loin des



Fatal Fury (1992)

Final Fantasy Legend of the Crystals (1993)

Final Fantasy VII Advent Children (2005)

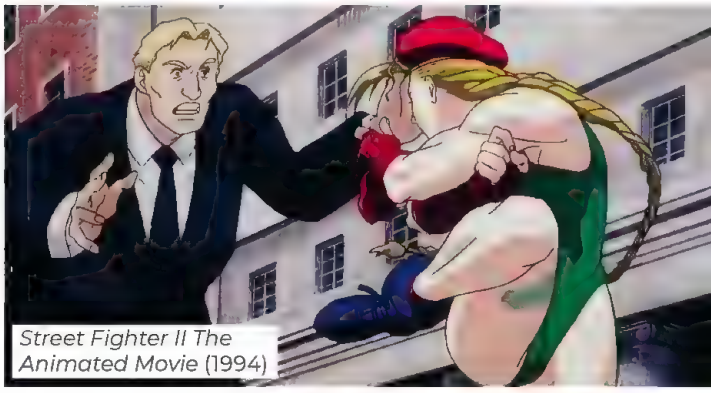
"UNE DÉMARCHE MARKETING, DONT LA RICHESSE N'EN RESTE PAS MOINS EXCITANTE."

Steins;Gate (2011)

consoles en adaptant *Les Lapins Crétins* en série pour les plus petits, ou plus récemment en long-métrage. Et, à l'heure où vous lirez ces lignes, Netflix aura ajouté *The Cuphead show !* à son catalogue. Tandis que les jeux épousent de plus en plus « l'esthétique *anime* » – à l'image de ce que fait le studio Arc System Works avec *Dragon Ball Fighter Z* et *Guilty Gear Strive* –, voici une petite sélection non exhaustive des adaptations qui ont marqué l'équipe d'*AnimeLand*.

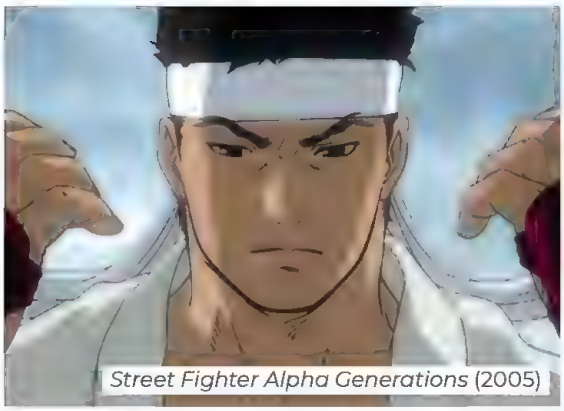
FINAL FANTASY

En 1993, *Final Fantasy : Legend of the Crystals* affiche de belles qualités mais déçoit les fans qui n'y retrouvent que trop peu d'éléments de la licence, en dehors des chocobos et de clins d'œil musicaux. Sorti en 2001, le film *Final Fantasy : les Créatures de l'esprit* laisse à nouveau sur le carreau les joueurs qui considèrent cette proposition trop éloignée des univers des jeux. Trop froide, avec des codes trop occidentalisés (une volonté compréhensible de viser l'international)



Street Fighter II The Animated Movie (1994)

Street Fighter II The Animated Movie ©1994 CAPCOM
Street Fighter Zero The Animation ©1999 CAPCOM / Polydor ■ Manga Entertainment
Street Fighter Alpha Generation ©CAPCOM/Manga Entertainment, Inc.
Final Fantasy V Advent Children ©2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN Tetsuya Nomura
Darkstalkers ©CAPCOM, TOSHIBA ENTERTAINMENT censed by CAPCOM All rights reserved
Dragon Quest Yuusha Abe no Densetsu. ©SQUARE ENIX/DNAS


Street Fighter Alpha Generations (2005)

et pas assez « fantasy ». Le grand public ne suit pas non plus et l'échec commercial est retentissant.
Pourtant, à bien y regarder, le film n'est pas si mauvais, avec son approche SF séduisante, ses thématiques propres à la licence (la mort, le deuil, l'écologie, etc.) et sa réalisation impressionnante pour l'époque. Il rate juste le coche en tant qu'adaptation. C'est également en partie ce qui causera l'insuccès de *Final Fantasy Unlimited*, une série prévue en 52 épisodes qui sera finalement ramenée à 25 épisodes pour sauver les meubles. Dès lors, Square Enix prendra moins de risques et s'appuiera directement sur les jeux comme en témoignent *FF VII Advent Children, FF VII Dirge of Cerberus, FF VII Last Order, FF XV Kingslaive* ou *FF XV Brotherhood*.

STREET FIGHTER

La célèbre saga de versus de Capcom a profité de portages pour le moins qualitatifs ! Si l'écriture n'a jamais vraiment été l'enjeu principal de ces adaptations, elles offrent de grands moments de baston. Notons que c'est également le cas des trop souvent sous-estimées adaptations de *Fatal Fury*. Parmi l'offre *Street Fighter*, on retient le film *Street Fighter II : The Movie* (1994), du grand Gisaburo Sugii et Shukô Murase, qui vient accompagner la sortie de *Street Fighter II Turbo* sur SNES. C'est LA référence grâce à sa violence, son ton dramatique et sa délicieuse animation. Bien que maladroite, la série de 1995 (*Street Fighter 2 V*) permet de suivre plus longuement les personnages mais elle reste inférieure aux deux OVA agressives de *Street Fighter Zero The Animation* (1999) du génial Shigeyasu Yamauchi (accompagné de son fidèle *character designer* Yoshihiko Umakoshi). Déroutant par ses *designs* et ses idées, *Street Fighter Alpha : Generations* (2005) mérite néanmoins le coup d'œil, tant il s'émancipe du reste de la saga.

DARKSTALKERS

Voici une autre licence phare de Capcom, toujours dans la gamme *versus fighting*, qui s'est distinguée en 1994 sur Arcade avec *Darkstalkers: The Night Warriors* via un *roster* certes mince mais inspiré, plus fantastique (vampire, Fury, dieu égyptien, succube, mort-vivant...), et plus beau au niveau des *sprites*. En 1997, et après avoir brillé au *character design* du film *Street Fighter II*, le vétéran Shukô Murase signe, en quatre OVA, un *chara-design* séducteur et massif qui sied à merveille à l'élégance de Morrigan et la force écrasante de Demitri. Ce portage sombre et spectaculaire, édité chez nous en DVD, exploite tout l'univers de ses sombres personnages car les efforts d'animation ne sont pas seulement visibles lors des affrontements. Un petit bonheur pour les yeux qui donne des démangeaisons dans les doigts ! ➤

Darkstalkers (1997)

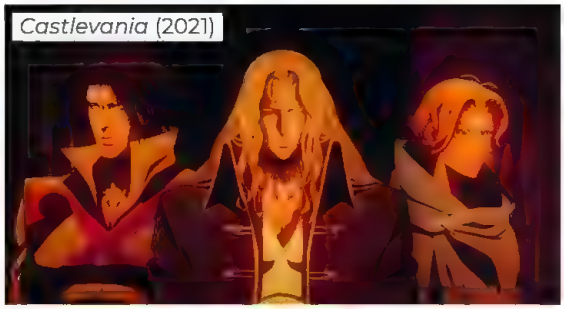
Dragon Quest Yûsha Abel Densetsu (1989)

DRAGON QUEST

Si *Dragon Quest* est une licence plutôt bien installée en France et que nous avons eu plusieurs de ses opus (*anime* ou vidéoludiques), il existe un fragment inédit hautement qualitatif produit entre 1989 et 1991. Sobrement intitulée *Dragon Quest : Yûsha Abel Densetsu* (afin de le distinguer de *Dai no Daibôken*) et coréalisée par le vétéran Rintarô, cette série de 43 épisodes (32 + 11) est la première adaptation de la licence. Un coup d'envoi qui sonne comme une réussite tant elle reprend l'univers de la série et l'étend, évoquant parfois le travail d'un Moebius tout en singeant fort à propos le style de Toriyama. Fun et très courageusement animée, elle fut diffusée aux États-Unis dans une version tronquée. Du côté de l'intrigue, on suit le parcours d'Abel et Tiara au sein du monde d'Aliah (qui sert de terrain de jeu à la trilogie de Roto et comprend donc les trois premiers opus).

POKÉMON

Lancée quasi en même temps que les jeux vidéo en 1997 (alors que le premier jeu *Pokémon* date de 1996), la version animée a contribué à populariser la franchise, notamment en France où la série demeure présente à l'écran depuis 1999 (et maintenant en VOD sur Netflix). Si la structure du premier cycle reprenait la classique chasse aux pokémons et le combat en arène, la série a su se démarquer du jeu vidéo en introduisant de nouveaux personnages comme la Team Rocket, plus drôle que réellement efficace ; l'équipe est inspirée du fameux concept de trio d'antagonistes débiles consolidé par l'*anime Time Bokan* (1975) mais aussi par *Nadia, le secret de l'eau bleue* (1990). De même, elle a apporté de la profondeur à certaines des créatures (comme Miaouss) là où ils n'étaient à la base que des adversaires sans grande envergure. Preuve de son succès ? La série est toujours en cours de diffusion et a entamé son sixième cycle.



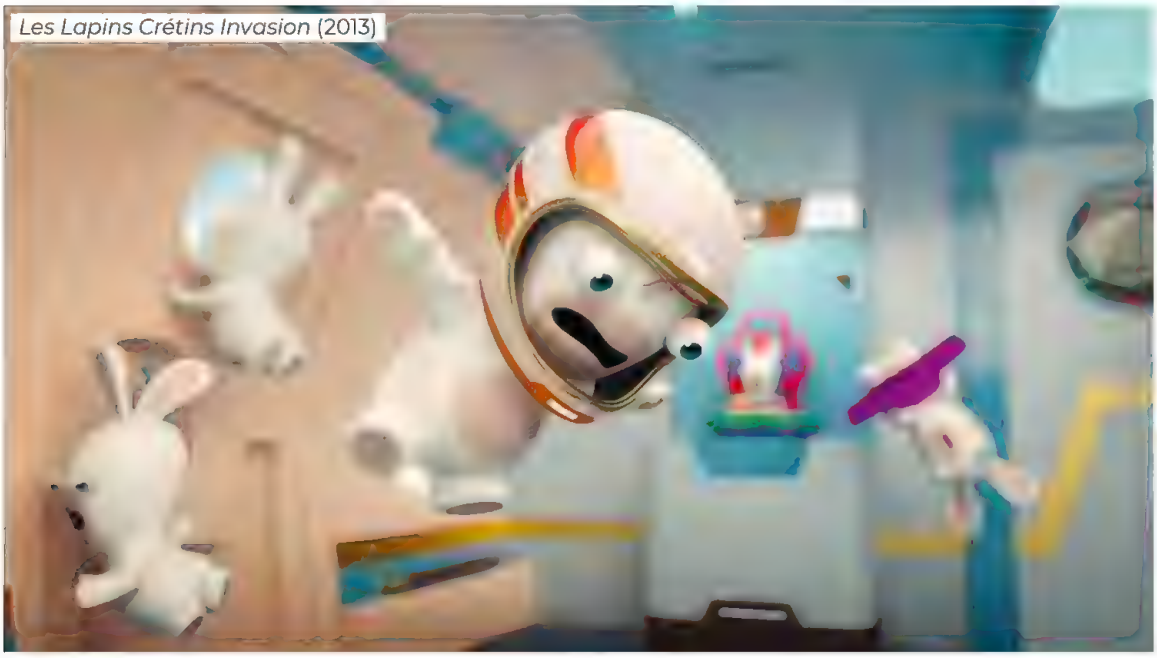
Castlevania (2021)

CASTLEVANIA

Jusqu'en 2017, quand quelqu'un mentionnait le mot *Castlevania* devant un amateur d'animation ou d'horreur, celui-ci n'avait en tête au mieux que ses heures passées devant sa console à enfin arriver à battre ce fichu boss ! Mais à présent, *Castlevania* est aussi devenu synonyme d'un des premiers gros succès d'animation original de Netflix.

Pokémon (2020)

Castlevania Saison 1 ©2017 Frederator Networks, Inc. a WOW Unlimited Media Company. All rights reserved
Castlevania Saison 4 ©2021 Frederator Networks, Inc. a WOW Unlimited Media Company. All rights reserved
Pokémon Saison 24 ©2021 Pokémon ©1997-2021 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. TM, (symbole R dans un rond) Nintendo
Les Lapins Crétins invasion © 2018 Ubisoft Motion Pictures Rabbids Tous droits réservés


Les Lapins Crétins Invasion (2013)

Scénarisée par Warren Ellis, avec un casting de voix mêlant stars hollywoodiennes et pros du doublage, la série s'appuie sur les jeux pour construire une trame forte et originale autour de Trevor Belmont, Sylpha Belnades, une sorcière nomade et le très populaire Alucard, Adrian Tepes, le fils de Dracula. Le tout au service d'un spectacle chaud et sanglant réservé à un public averti.

LES LAPINS CRÉTINS

À l'origine simples adversaires de Rayman dans les jeux vidéo d'Ubisoft du même nom, les Lapins Crétins ont pris leur indépendance avec l'arrivée de la Wii et une série de titres vidéoludiques déjantés à leur nom. Depuis, la franchise s'est déclinée en BD, en jeux et surtout en série animée diffusée de 2013 à 2020 (et désormais sur Okoo en VOD), et même en un long-métrage fin 2021. Visant résolument un public enfantin avec ses personnages sans paroles et ses gags reposant sur l'absurde et le sens du visuel, la série *Les Lapins Crétins* propose une version édulcorée des fameux lagomorphes à ventouse qui ont envahi les consoles. L'humour y est moins pipi-caca, et les personnages eux-mêmes, s'ils n'ont pas inventé la poudre, sont nettement plus gentils et serviables entre eux. Résultat ? La série animée est l'un des plus gros succès récents de l'animation française à l'étranger, en étant diffusée des États-Unis à la Chine avant d'être reprise par Netflix et donc accessible sans quasi aucune limite.

Stéphanie Chaptal, Pa Ming Chiu et Bruno de la Cruz

"UNE VERSION ÉDULCORÉE DES FAMEUX LAGOMORPHES À VENTOUSE SUR CONSOLES."

Castlevania (2017)

L'ANIMATION FRANÇAISE POUR ADULTES

Enfin la maturité ?

Si la majorité des productions, à l'instar de *Miraculous* ou *Les As de la Jungle*, est destinée à un jeune public, l'animation pour adultes n'est pas en reste et offre régulièrement de belles pépites telles que *Le Sommet des dieux*, *Lastman* et désormais *Arcane*.

L'animation française, riche d'une histoire plus que centenaire, représente à l'heure actuelle le premier exportateur de films et séries d'animation en Europe grâce non seulement à de nombreuses écoles et formations réputées mais également à un soutien important à la création via des fonds publics et privés ainsi qu'à des partenariats internationaux florissants (principalement intra-européens).

LES PIONNIERS

Dès 1952, la société d'animation Les Gémeaux fondée par Paul Grimaud sort le film *La Bergère et le Ramoneur*, adapté d'un conte d'Andersen. De cette version reniée par le réalisateur évincé, il propose en 1980 son célèbre *Le Roi et l'Oiseau* dont la postérité n'est plus à démontrer. Il convient d'ailleurs de noter qu'Isao Takahata et Hayao Miyazaki ont été particulièrement frappés par leur visionnage de la version de 1952 qui a poussé Takahata vers le cinéma d'animation et qu'ils y ont fait référence, entre autres, dans *Le Château dans le ciel*. Par ailleurs, certains animateurs formés sur le tournage de *La Bergère et le Ramoneur* sont devenus à leur tour réalisateurs de films d'animation, comme Jean-François Laguionie.

En 1973 sort *La Planète sauvage* de René Laloux, d'après Stefan Wul, avec des dessins de Topor, qui reçoit la même année le prix spécial du jury à Cannes. Dans les années 1980, René Laloux réalise également *Les Maîtres du temps* (1982) sur des dessins de Mœbius, puis *Gandahar* (1987) d'après des dessins de Philippe Caza. Malgré des scénarios de science-fiction et de prestigieux artistes qui collaborent, les films ne rencontrent pas le succès public escompté, d'autant que des problèmes de rythme ou d'animation sont perceptibles. Parallèlement, les séries d'animation comme *Les Shadoks* de Jacques Rouxel et René Borg en 1968, si elles peuvent distraire les enfants, s'adressent également aux plus grands par leur raisonnement par l'absurde sur la société. Trente ans plus tard, Canal+ diffuse la première saison de la série d'animation *Les Lascars*, qui

Kaena la prophétie

Peepoodo © Bobby Pills & Blackpills
Kaena © BAC Films, 2001. Horror Maze Movies
Coro Mirage © 2001

Corto Maltese

présente sans fard, sans clichés et avec beaucoup d'autodérision la vie quotidienne et les galères de jeunes vivant dans les cités de banlieue, qui enchaînent les punchlines d'anthologie. De nombreux acteurs célèbres ont d'ailleurs participé au doublage du film de 2009 qui s'est vu sélectionné à Cannes. Ces premières œuvres au succès critique généralement positif, aux thématiques fouillées parfois poétiques et aux graphismes novateurs ont permis l'émergence du cinéma d'animation pour adultes en France et lui ont donné ses premières lettres de noblesse, ouvrant la voie à de nombreuses autres productions à partir des années 2000.

LA TOUCHE FRANÇAISE

Si les productions étasuniennes ou japonaises ont longtemps été facilement identifiables par leur construction et leurs graphismes, les films d'animation français ont exploré et explorent toujours de nombreuses esthétiques, la touche artistique y est très prononcée. Dans le même temps, les scénarios n'ont jamais hésité à ajouter de la poésie, de la critique sociale ou de l'humour.

Les années 2000 voient poindre un nombre grandissant de séries trouvant une résonance aussi bien chez les adolescents que chez les adultes par un double niveau de lecture et de nombreuses références. Ainsi, la série *Funky Cops* (2002), diffusée dans une émission jeunesse, plaît aux jeunes générations par son rythme effréné et ses nombreux gags quand les plus grands y trouvent des hommages à des séries de leur enfance comme *Starsky et Hutch* ou *Shaft* avec sa bande-son très groove-disco et entêtante.

Si les adaptations d'œuvres littéraires en dessins animés pour la jeunesse sont légion, les bandes dessinées pour adultes alimentent quelques productions notables. Dès 1987, la bande dessinée érotique s'anime dans l'adaptation du *Parfum de l'invisible* de Milo Manara. Beaucoup plus tard arrivent la série et le long-métrage autour de *Corto Maltese* (2002-2004), *Les Blondes* par Yann Bonnin en

Peepoodo and the Super Fuck Friends

La Planète interdite

courts épisodes de 90 secondes (2007), ou encore *Persepolis* de Vincent Paronnaud et Marjane Satrapi (2007, adaptation du *graphic novel* autobiographique de Marjane). Ils seront suivis par *Le Chat du rabbin* de Joann Sfar et Antoine Delesvaux (2011), *Le Magasin des suicides* de Patrice Leconte (2012), *Aya de Yopougon* de Marguerite Abouet et Clément Oubrerie (2013), *Zombillénium* d'Arthur de Pins (2017), *Mutafukaz* de Run et Shôjirô Nishimi (2018), *Le Domaine des dieux* (2014) ou encore *Le Sommet des dieux* de Patrick Imbert (2021), adaptation du manga de Jiro Taniguchi (voir *AnimeLand* n° 236). Les vingt dernières années marquent par ailleurs une reconnaissance tant publique que critique de productions adultes. Outre *Persepolis* déjà cité, rappelons l'immense engouement provoqué par *Les Triplettes de Belleville* (Sylvain Chomet, 2003), jusqu'à la surprise *J'ai perdu mon corps* (Jérémy Clapin, 2019).

Notons que la plupart de ces œuvres sont en réalité des coproductions qui regroupent des investissements internationaux et qui alignent donc souvent plusieurs pays « source » en plus de la France – ce qui s'avère bien sûr une force davantage qu'un handicap, car cela permet aussi aux talents de se mélanger et d'apprendre les uns des autres. De fait, un film comme *Cro Man* de Nick Park (studio Aardman, 2018) est franco-britannique ; ou encore *Le Petit Prince*,

Le Roi et l'Oiseau

plus gros succès de l'animation française, est réalisé par le vétéran américain Mark Osborne ; sans parler des films de l'Irlandais Tomm Moore, *Le Peuple Loup* ou *Le Chant de la mer,* dont on peut s'enorgueillir.

La contre-performance de plusieurs productions a sans doute retenu ou découragé le développement de projets audacieux, en particulier au niveau de l'animation 3D. Citons *Kaena* (2003), dont l'ambition n'a pas rencontré le public, pas plus que *Renaissance* (2006) et *The Prodigies* (2011) évoqués avec leur producteur Aton Soumache (voir portrait dans *AnimeLand* n° 236), malgré des propositions formelles intéressantes. Parallèlement, le déploiement d'Internet permet à des projets comme *Les Kassos*, qui arrivent dès 2013 sur la chaîne YouTube

Persepolis ©production 2.4.7. FILMS / FRANCE 3 CINEMA THE KENNEDY / MARSHALL COMPANY / FRANCHE CONNECTION ANIMATIONS / DIAPHANA DISTRIBUTION
Le Roi et l'Oiseau ©STUDIO CANAL / Les Films Paul Grimault / Gaumont
Mutafukaz © 2017 Ankama Animations
Verm n © BobbPills
D.R

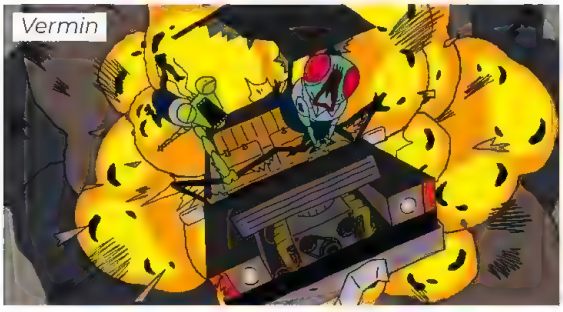
de Canal+, d'explorer de nouveaux formats avec des épisodes de longueurs variables et des propos relativement irrévérencieux qui égratignent les personnages culte de la pop-culture. Il permet également à des producteurs de contenu indépendants d'attirer l'attention de chaînes de TV, par exemple le blog de vulgarisation scientifique *Tu mourras moins bête* dont les mini-épisodes animés de 3 minutes font le bonheur d'Arte depuis 2016.
Mais le grand tournant a lieu en 2018 quand le studio Bobby Prod et la plateforme de VOD Black Pills s'associent pour proposer

Mutafukaz

"INTERNET PERMET D'EXPLORER DE NOUVEAUX FORMATS ET DES PROPOS ASSEZ IRRÉVÉRENCIEUX."

des séries d'animation nettement tournées vers les adolescents et les adultes. Bobby Prod crée alors le studio BobbyPills et lance la réalisation de trois séries aux styles très différents, résolument novatrices : *Vermine*, *Peepoodo* et *Crisis Jung*. Cette association 100 % made in France a rencontré un large succès sur la plateforme mobile et conserve une fanbase solide malgré la fermeture de la plateforme VOD Black Pills et sa reconversion dans la production de contenus.

Persepolis


Vermin

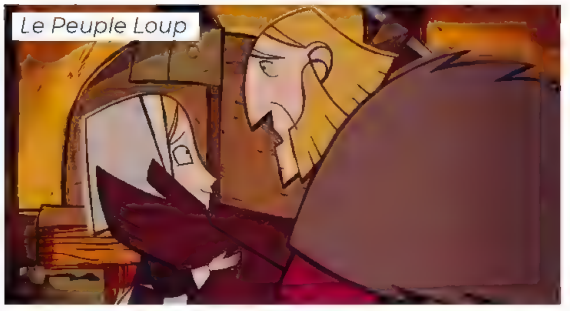
Aujourd'hui, Netflix a commandé à BobbyPills une adaptation de *Captain Laserhawk : A Blood Dragon Remix* en partenariat avec un studio japonais et un showrunner nord-américain pour une diffusion dans le monde entier. Netflix France a également acheté sur catalogue et diffusé pendant un an *Vermine* et *Crisis Jung*.
Récemment, c'est la plateforme de VOD française ADN qui a demandé à BobbyPills une refonte de son identité graphique et a acheté deux séries sur catalogue. D'ailleurs, les talents français sont demandés dans le monde entier et le secteur de l'animation est régulièrement en tension. Il est parfois difficile de trouver des animateurs.

DÉCLOISONNER LES ANIMATEURS

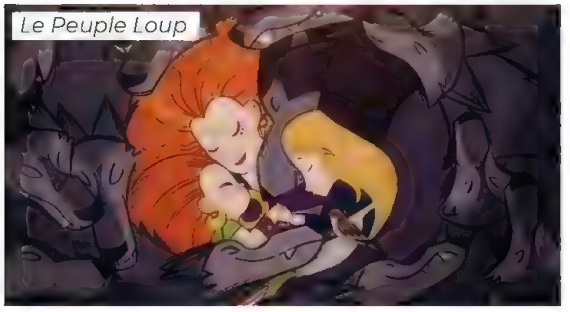
Cette émergence des séries et films animés pour adultes au tournant des années 2010 peut s'expliquer par différents facteurs.
D'une part, la lassitude des créatifs et des animateurs de devoir se cantonner au public jeunesse alors qu'il y a tant de choses à dire et à explorer par ailleurs. Les nouveaux canaux de diffusion ont permis de se libérer de la pression des annonceurs et des cahiers des charges stricts des chaînes de télévision.
En outre, les écoles de formation, à l'image des Gobelins régulièrement citée comme

la meilleure du monde dans son domaine, donnent les moyens à leurs étudiants d'une grande liberté créative tant sur le fond que sur la forme. Cette liberté est fortement restreinte dès lors que les étudiants devenus professionnels entrent dans la production de séries jeunesse calibrées, pour ne pas dire aseptisées, pour la diffusion télévisée. L'envie d'une animation plus mûre et adulte est aiguillonnée en particulier par les productions américaines. *Les Simpson*, *South Park*, *American Dad*, *Rick et Morty*, etc., toutes diffusées sur des chaînes du câble puis de la TNT, ont rencontré un fort succès, devenant des références et montrant qu'une voie est possible. Aux États-Unis, le style sitcom est très marqué et donne une large place à un cynisme parfois trash, là où la production française fera varier l'humour sans pour autant délaisser les aspects violents, sexuels (bien moins présents dans les productions américaines) ou la critique sociétale. L'importance du rythme, des dialogues et de l'écriture des personnages est aujourd'hui intimement liée au « style français », tout comme l'exigence d'une animation soignée, quel que soit le format. Cependant chez nous, il n'y a pas un marché suffisant ni une culture de grand studio, et les possibilités d'export et de soutien par la publicité (le nerf de la guerre) sont très limitées.

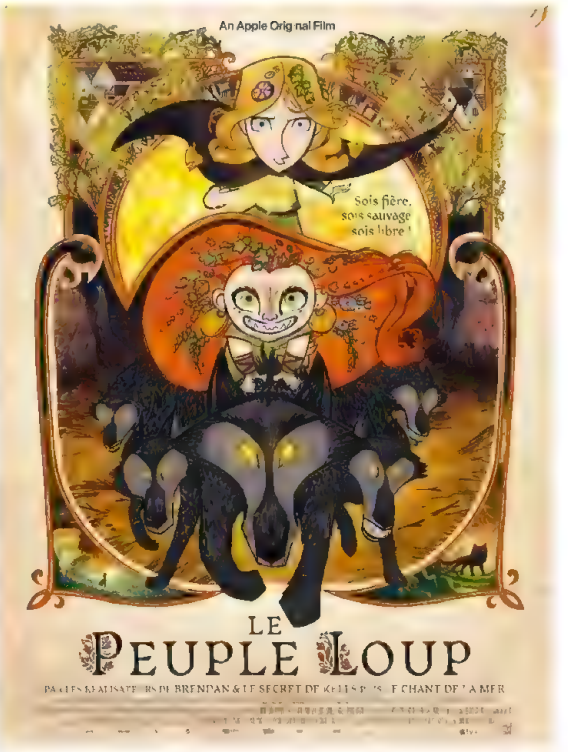
Les animateurs français biberonnés aux comics et aux *anime* japonais autant qu'aux



Le Peuple Loup



Le Peuple Loup



Minikeums parviennent à une synthèse des styles qui peut brouiller les pistes sur l'origine de la production mais qui, en même temps, offre un polymorphisme à leurs différentes productions comme c'est le cas chez BobbyPills. Cette plasticité permet également aux animateurs français de passer d'un studio à l'autre et de s'adapter facilement aux projets. D'autres studios comme Ankama vont se servir de ces influences diverses pour créer un style syncrétique unique et parfaitement reconnaissable avec un contenu qui s'adresse avant tout aux joueurs, mais qui trouve une résonance dans un public beaucoup plus large, comme le montre l'attrait des 17-24 ans lors de la première diffusion de la première saison de *Wakfu* sur France 3 en 2008.

Enfin, sur le plan technique, l'arrivée d'outils d'animation comme Flash et After Effects a aidé à diminuer les coûts de production, lesquels ont également bénéficié de dispositions fiscales très favorables. Cela a permis de rapatrier les équipes d'animation disséminées dans les pays à bas coût.

LA PRODUCTION ÉROTIQUE

Si la production de *hentai* japonais est florissante et a largement dépassé les frontières depuis les années 1980 (*Citrus*

Le Peuple Loup ©App eTV + Kassos ©Canal+

Les Kassos

"LA SYNTHÈSE DES STYLES DES ANIMATEURS FRANÇAIS LEUR PERMET DE S'ADAPTER FACILEMENT."

date de 1984), il existait déjà en France des productions à caractère érotique pour ne pas dire pornographique, dès 1975 avec le long-métrage d'animation *La Honte de la jungle* de Picha et Boris Szulzinger. Picha a continué de s'illustrer dans ce genre jusqu'au relativement récent *Blanche-Neige, la suite*, en 2007.
La particularité des productions érotiques animées françaises est assurément le mélange permanent de cul et de gags.
Plus récemment, c'est *Peepoodo*, la série d'éducation sexuelle totalement déjantée pour les plus de 18 ans, qui a fait parler d'elle. Réalisée au sein de BobbyPills, elle mélange allègrement les styles, allant de *Fluide Glacial* à la génération *anime*. Elle remporte d'ailleurs une forte adhésion dans le milieu médical où le docteur Lachatte a de nombreux fans qui ont largement participé au succès du financement participatif pour la saison 2.

Ainsi l'animation française, tous genres confondus, connaît une expansion considérable depuis les années 2000 avec une explosion des productions de films et de séries. Du côté des productions pour adultes, là encore, la hausse se fait sentir car tant les animateurs que le public sont habitués à ce format narratif depuis l'enfance.

Mais ce qui fait la force de l'animation française pour adultes, c'est sa capacité à proposer du contenu original en puisant son inspiration dans différentes sources, le soin apporté à l'animation et la qualité d'écriture dérivée de l'héritage littéraire français et de la tradition du pamphlet, sans oublier le haut niveau des formations dispensées dans les écoles d'animation hexagonales. À ce titre, l'animation française pour adultes a déjà atteint un degré de maturation impressionnant, qui devrait encore progresser avec l'arrivée de femmes réalisatrices, notamment avec le très attendu *Nymphopolis* (BobbyPills) et le traitement de nouveaux sujets comme *Pour exister* (Les Astronautes). Ajoutons à cela l'ouverture de nouveaux « guichets », c'est-à-dire l'accueil favorable de plateformes comme Netflix, ADN ou Salto, sans compter évidemment l'arrivée d'acteurs d'ores et déjà spécialisés sur la programmation adulte tel Adult Swim. Longtemps laissée pour compte, l'animation française pour adultes a de bien belles années devant elle.

Sandra Bernard

Remerciements à Anaïs Chevillard et Marc Aguesse pour leurs précieuses indications et souvenirs qui m'ont permis de nourrir cette réflexion.

ET DEMAIN ?

Qu'importe l'écran, pourvu qu'on ait l'ivresse !

Les adaptations de jeux vidéo en fictions télévisuelles ou cinématographiques sont devenues légion. Moins fréquentes sont les adaptations animées. Il se trouve cependant que plusieurs projets alléchants nous arrivent. Petit tour d'horizon pour conclure ce dossier.

On aurait aimé citer notre plaisir de savoir que *Le Cuphead Show !* allait être adapté en série animée mais Netflix nous a devancés : elle est disponible sur la plateforme (voir p. 84) ! Qu'à cela ne tienne, nous avons d'autres projets annoncés susceptibles de créer un sincère désir. Commençons par les valeureux anciens, le tourbillonnant *Crash Bandicoot* d'un côté et *Spyro le dragon* qui sont annoncés sur AppleTV +. Dans un autre univers, le galactique *Earthworm Jim* doit s'animer dans un futur proche mais on ignore sur quelle planète.

D'UN N QUI VEUT DIRE ADAPTATION !

Mais c'est sans conteste du côté de Netflix que les projets sont les plus avancés : alors qu'un second film *Sonic* débarque le 30 mars en salle, c'est toute une série en 3D, *Sonic Prime*, qui doit débouler sur la plateforme américaine dans le courant de l'année. *Angry Birds* également revient (encore) en série et il n'y a pas de raison de bouder son plaisir car l'univers a réussi sa transition en fiction. *Lara Croft* est aussi en passe de revenir en *anime*. La comédienne anglaise Haley Atwell (Peggy Carter, la chérie de Captain America dans le MCU) prêtera sa voix à la version en pixels de l'aventurière.
Même si le jeu a été un demi-échec, *Cyberpunk 2077* a suffisamment touché les producteurs pour qu'une version animée, *Cyberpunk Edgerunners*, soit en cours de production chez l'excellent studio Trigger (*Kill La Kill, Promare*) et ne devrait pas tarder à apparaître dans le menu de Netflix. On attend aussi des nouvelles de *Devil May Cry* qui a été annoncé en fanfare en 2018 mais pour l'instant on n'a que les yeux pour pleurer.

PAS QUE LES LAPINS CRÉTINS

Ubisoft et Netflix ont signé un partenariat pour explorer ensemble les adaptations du premier sur les canaux du second. Cependant, les annonces peinent à se concrétiser ou à se dévoiler. On rêve donc d'une surprise aussi forte que pour *Arcane* quand il s'agira de dévoiler *Beyond Good and Evil* dont le second opus sur consoles est une formidable arlésienne. Il s'agirait (conditionnel) d'un long-métrage qui devra être aussi beau que l'extraordinaire trailer dévoilé il y a déjà... cinq ans ! Confirmés enfin : *Captain Laserhawk*, tiré de *Far Cry 3*, s'apprête également à allumer le feu après avoir été faussement annoncé chez Hulu.
La licence *Far Cry* fait aussi l'objet d'un développement supplémentaire, sans qu'on en sache bien davantage.
Autre sensation avec un potentiel considérable, la version animée de *Splinter Cell* a été confirmée l'an passé par Netflix. Espérons que ce ne sera pas un projet furtif...
Tout comme *Watch Dogs* qui a tous les atouts pour devenir un thriller paranoïaque de super qualité mais qui, selon nos sources,

Tomb Raider et Secret of Mana ©2021, 2022, Square Enix
Hungry Shark Squad ©2022, Ubisoft
Cyberpunk Edgerunners ©CD Project Red, Netflix

serait plutôt une aventure préado avec une hackeuse qui intervient dans son lycée *(sic)* pour résoudre des problèmes. Annoncé dans un premier temps sur Netflix, il est passé sous les radars depuis 2019, ce qui pourrait être normal au vu du sujet du jeu. C'est en fait du côté du comique et méconnu *Hungry Shark Squad* que la bonne surprise pourrait arriver en délire similaire à *Bob l'éponge*.

ESPÉRER, C'EST ACCEPTER LA DÉCEPTION

Même si on n'a pas vraiment de détails, Ubisoft ayant préféré garder le silence malgré toutes nos demandes, on peut glisser qu'une série autour de *Rayman* est en production dans leur studio interne Ubisoft Motion Pictures. Toujours tiré du catalogue de l'éditeur français, *Assassin's Creed* s'apprête à

Lara Croft Tomb Raider

doublement renaître : en film reboot (après le tristement raté premier film malgré un super casting) d'une part, mais surtout en série animée d'autre part, ce qui nous concerne donc directement. Pas de détails même s'il est évident que la licence a encore de quoi voir venir. Ça fait beaucoup mais les épaules de l'éditeur français sont très solides, il faut juste avoir de la patience.

"UNE LONGUE ET INFLEXIBLE LISTE D'ADAPTATIONS DE JEUX VIDÉO EN ANIME."

AU JAPON, BUSINESS AS USUAL

La liste d'adaptations de jeux vidéo en *anime* est longue et la production ne fléchit pas. De fait, nous mettrons en avant une madeleine de Proust que tous les très vieux joueurs de RPG seront ravis de lire : Square Enix a annoncé l'adaptation du cultissime *Secret of Mana* en série dans *The Teardrop Crystal*. Attention cependant, les images dévoilées fleurent bon l'animation bon marché et la sucrerie très années 1980, date de création du jeu originel. Les bons souvenirs ne doivent pas devenir de mauvaises expériences récentes, donc autant se préparer... Et sinon, on se consolera avec la saison 2 d'*Arcane* !

Sébastien Célimon

ENTRETIEN AVEC MASASHI ANDO

Masashi Ando

Légende vivante et réalisateur du Roi Cerf

Grand animateur chez Ghibli, fidèle de Satoshi Kon et artiste essentiel à la réussite de Makoto Shinkai depuis qu'il a signé le *character design* de *Your Name.*[1], Masashi Ando mène enfin sa première réalisation avec *Le Roi Cerf* (voir *AnimeLand* 237), à découvrir en salle en mai puis en Blu-ray chez All The Anime. Entretien.

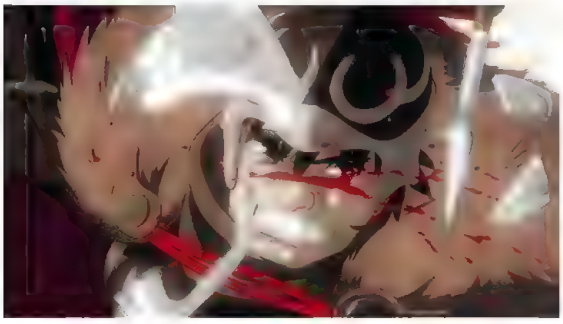
AnimeLand : Quels ont été les principaux défis pour vous en termes d'animation pour *Le Roi Cerf* ?
Masashi Ando : Cette œuvre étant ma première en tant que réalisateur, j'ai dû faire face à de nombreux défis. J'ai également œuvré en tant que directeur d'animation, et il a été très difficile pour moi de trouver le juste équilibre entre le rendement et ce que je souhaitais exprimer en tant que réalisateur. Quand on réalise, on doit en quelque sorte se consacrer aux messages que l'on souhaite exprimer ; mais je me suis malheureusement rendu compte, en tant que directeur d'animation qui accomplit des tâches concrètes, que ces deux fonctions s'opposent parfois et que certains éléments ne fonctionnent pas tels quels. Je n'avais toutefois pas l'envie de produire des « plans trop modernes » dès le départ, mais plutôt de me pencher sur une animation classique des années 1970-80 qui m'est familière et qui m'avait fortement impressionné.

AL : Comment avez-vous travaillé le *design* des animaux ? Quelles sont vos références et inspirations ?
MA : C'est une œuvre sur laquelle j'ai moi-même travaillé, mais *Princesse Mononoké* a sans aucun doute laissé une très forte influence sur moi. Chiens-loups, chevaux, sangliers et cerfs, ou le « Puika », animal fictif de cette œuvre… ; un certain nombre d'entre eux apparaissent dans ce film.
Il est important de respecter l'intention de rendre un sentiment de « ressemblance avec les animaux » de toutes sortes lorsque l'on souhaite les dessiner. Même si on l'étoffe, l'intention derrière ce sentiment est primordiale, et pour moi, l'expérience *Princesse Mononoké* a été d'une très grande aide. Ainsi, dans cette œuvre, le cerf Puika a été conçu en combinant les caractéristiques du cerf et celles du renne.

© 2021 "The Deer King" Production Committee

AL : Quelles furent les consignes données à vos collaborateurs sur la façon de bouger de Yuna ?
MA : J'ai indiqué les éléments nécessaires minimaux lors de la création du storyboard. J'avais conscience qu'il fallait intégrer l'instabilité du centre de gravité, caractéristique propre aux enfants, comme point d'articulation de chaque mouvement. Afin d'éviter la « simplification kawaii » des *anime*, ou au contraire les rides sur le nez et autres traits forts lors d'un sourire, nous avons ajouté des éléments qui rendent le design vivant – comme les dents de devant, par exemple.

AL : C'est assez rare pour un film d'animation japonais de proposer un héros plus adulte. Pouvez-vous nous détailler la manière dont vous avez créé le héros ?
MA : C'est tout à fait juste. Dans l'animation japonaise récente, les personnages principaux plus adultes ou audacieux sont délaissés.



Bien que le nombre de personnes appréciant les *anime* augmente de génération en génération, les personnages jeunes restent les protagonistes au Japon. Dans la réponse que je vous ai donnée tout à l'heure, au sujet de l'animation des années 1970-80, plus de personnages adultes étaient au cœur de l'intrigue à cette époque. Lorsque j'ai parcouru le roman original, j'ai en tout premier lieu été surpris de découvrir que le personnage principal était un homme d'âge moyen.
Dans l'œuvre d'origine, ce n'était pas vraiment le type de personnage principal typique avec un physique imposant, mais plus simplement un personnage conçu comme l'extension d'un *bishônen*. Comme il n'avait rien de particulièrement notable, j'ai décidé d'en faire un personnage plus costaud, plus angulaire. J'avais également pleinement conscience que le contraste avec la petite Yuna qui se love contre lui. En d'autres termes, les personnages ont été conçus avec une emphase mise sur ces éléments qui les mettent en contraste, en particulier lorsqu'ils sont côte à côte.

AL : Vous avez travaillé avec de grands réalisateurs : Satoshi Kon, Isao Takahata... Quelles leçons apprises à leurs côtés avez-vous appliquées ici ?
MA : J'ai été très chanceux d'avoir travaillé avec de tels réalisateurs. Naturellement, j'en ai tiré de nombreuses expériences et leçons, dont on retrouve peut-être l'influence

“JE VEUX QUE MON ŒUVRE FASSE RÉFLÉCHIR SUR CE QUI SE PASSE HORS ÉCRAN.”

dans l’œuvre d’aujourd’hui. Toutefois, si je pense trop à leur niveau d’excellence, je n’arrive plus à avancer. Pour être honnête, j’ai volontairement regardé *Horus, prince du Soleil* de Takahata-san lors de la production de mon film. Ce n’est pas un film sur lequel j’ai participé, mais comme il s’agit de la première réalisation de Takahata-san, j’ai pu en prendre de la graine. Ce n’est par contre pas quelque chose de vraiment comparable avec mon propre projet, ne serait-ce que pour l’ambition débordante du film de Takahata-san à son époque. Mais je veux que mon œuvre fasse réfléchir sur ce qui se passe hors écran, ce que tous ces réalisateurs, à mon sens, ont en commun.

AL : Vous avez déjà travaillé avec Hiroyuki Okiura (*Jin-Roh, Lettre à Momo*) : y a-t-il d’autres personnes avec qui vous aimeriez travailler ?

MA : Jusqu’à présent, j’ai eu l’occasion de travailler avec des personnes très talentueuses, Okiura-san inclus, en qualité d’animateur ou de réalisateur, à de nombreuses reprises. Ces expériences m’ont permis d’établir un véritable réseau personnel. Je suis intéressé sitôt que j’apprends qu’ils travaillent sur un nouveau projet. Bien sûr, si je devais travailler avec eux, je suis certain que vous pouvez vous-même imaginer la difficulté que représenterait cette expérience. C’est pour cela que je suis prudent, même si, le moment venu, j’aimerais travailler avec chacun d’entre eux. Malheureusement, avec Satoshi Kon et Takahata, peu importe ce que je souhaite, cela ne pourra plus se produire…

Propos recueillis par Bruno de la Cruz et traduits par Delphine de Maurette

Remerciements à Florence Debardat, attachée de presse, et à l’équipe d’All The Anime qui ont rendu cet entretien possible

1. Le producteur de Makoto Shinkai, Genki Kawamura, nous avait confié, à Annecy en 2019, avoir débauché Ando de Ghibli pour imaginer des personnages plus aguicheurs.

© 2021 "The Deer King" Production Committee

PORTRAIT DE MASASHI ANDO

Masashi Ando

Le Roi

Avec l'adaptation du roman *Le Roi Cerf*, Masashi Ando s'essaie pour la première fois à la réalisation aux côtés de Masayuki Miyaji (*Fusé*). Défi relevé pour cet animateur très estimé qui a travaillé avec les plus grands, de Satoshi Kon à Isao Takahata.

Passionné de cinéma, et bien que son cursus à la fac ne soit pas terminé, Masashi Ando (né en 1969) rejoint, à tout juste 20 ans, le studio Ghibli. Déjà solide sur le plan technique, il devient animateur clé sur *Porco Rosso* puis directeur d'animation sur des projets suivants encore plus importants (*On Your Mark, Princesse Mononoké*). Remarqué dans le milieu, Ando rallie alors Madhouse pour être le *character designer* de Satoshi Kon sur *Paranoia Agent* (2004) et *Paprika* (2006). Un dépaysement pour Ando qui intervient de fait sur des œuvres plus violentes et plus adultes où son art d'un acting délicat et ses lignes épurées s'épanouissent. Avec Kon, Ando se sent plus libre et influent sur le processus créatif des projets.[1]

DANS LES BAGAGES DES PLUS GRANDS

Ando revient brièvement chez Ghibli en 2015 sur la direction de l'animation de l'excellent *Souvenirs de Marnie* et interviendra sur le *character design* de l'énorme carton *Your Name.* (2016). Avec *Le Roi Cerf,* un film qui a profité d'un repérage photo en Finlande et qui reflète toute sa maîtrise technique, Ando soigne la forme : l'animation est impeccable, le comportement des animaux superbe, et l'interaction entre les deux protagonistes

principaux très juste et chaleureuse. Un film pour Production I.G, plus centré sur les dialogues et la tragédie que sur le spectaculaire, plus contemplatif qu'épique, plus terre-à-terre que fantastique, mais pas aussi lyrique et poignant que le grand *Maquia when the promised flower blooms* (Mari Okada, 2018) avec qui il partage de nombreux points communs (filiation, contexte politique). Ses thématiques (crise sanitaire, immigrants...) font cependant plus que jamais écho à l'actualité. Il n'attend plus que nous dans les salles obscures.

Bruno de la Cruz

1. « *Après* Le Voyage de Chihiro, *j'ai quitté le studio Ghibli. Je suis revenu après 10 ans pour* Souvenirs de Marnie *et Ghibli n'a pas tellement changé durant mon absence. Ce maintien est dû à la présence de Miyazaki. Cette présence est à la fois une force mais aussi un obstacle, un mur que Ghibli doit surmonter* ». Propos à retrouver sur *Allocine.fr* à l'occasion de la sortie du film.

LE ROI CERF EN QUELQUES MOTS

HEROIC FANTASY

Repères dans l'animation japonaise

Si l'animation japonaise a connu ses plus grosses révolutions grâce à la science-fiction (*Astro Boy*, *Mobile Suit Gundam*, *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Evangelion*...), la grande famille qu'est la « *fantasy* » reste un des genres les plus exploités par les auteurs et producteurs. Tour d'horizon des productions les plus marquantes.

Commençons par définir les contours de l'*heroic fantasy*. « *En France, on a tendance à utiliser l'expression heroic fantasy pour qualifier le genre dans son ensemble* », avertit Julien Pirou, auteur de *La Grande Aventure du Jeu de Rôle* chez Ynnis et spécialiste du genre, et de poursuivre : « *Ce terme décrit en réalité une sous-catégorie de la fantasy, aux côtés de la high fantasy (Le Seigneur des Anneaux), de la dark fantasy (The Witcher), de la sword & sorcery (Conan le Barbare), ou même de la comic fantasy (Les Annales du Disque-Monde)... Toute fantasy n'est pas nécessairement héroïque !* » Ce rappel étant fait, dans quelle catégorie doit-on ranger *Le Roi Cerf* ? Réponse : « *C'est un représentant de ce que l'on nomme la low fantasy. En low fantasy, le monde décrit est très proche du nôtre et généralement peuplé exclusivement d'humains. Les sociétés dépeintes sont préindustrielles, et ressemblent souvent à des cultures du monde réel, créant un sentiment de familiarité chez le lecteur ou spectateur. Magie et créatures fantastiques existent, mais en marge du monde des hommes. Ces forces surnaturelles sont synonymes de mystère et de danger, et ceux qui les côtoient ou maîtrisent, font l'objet d'une crainte.* »

DES NOUVELLES À NE PAS PRENDRE À LA LÉGÈRE

Si la littérature fantastique s'est forgée et consolidée sous la plume d'auteurs britanniques, de C.S. Lewis (*Monde de Narnia*, 1950) à J.R.R. Tolkien (*Le Seigneur des Anneaux*, 1954), le Japon n'est pas en reste. Parmi les précurseurs, *Guin Saga* (1979) de l'autrice Kaoru Kurimoto. Lancé en 1979, ce roman incontournable compte plus de 140 tomes (!) et explore la quête identitaire d'un guerrier à tête de léopard. Preuve de son importance, ce titre de guerre qui fut illustré par Yoshitaka Amano et Naoyuki Katô et servit de source d'inspiration majeure à Kentarô Miura (*Berserk*), se poursuit malgré la disparition de l'autrice en 2009. En dépit de quelques tomes du roman sorti en France aux éditions Fleuve Noir (2006) et la deuxième version du manga chez Kazé (6 tomes, 2009), la licence demeure méconnue chez nous.

The Weathering Continent

Juste après le gothique *Amon Saga* (1986, Yoshitaka Amano), le manga décomplexé *Bastard!!* (1988, Kazushi Hagiwara) et *Legend of Lemnear* (1989, première VHS d'*anime* en VOSTFR sortie en France), c'est véritablement grâce aux OVA *Les Chroniques de la guerre de Lodoss* (1990), adaptation d'un jeu de plateau amateur signé Ryû Mizuno (avant que Fujimi Shobo/Kadokawa ne s'empresse de le signer et d'en faire un roman), que la France découvre le versant *heroic fantasy* de l'animation japonaise. Dans *Lodoss*, premier succès conséquent d'une VHS de japanim' en France (alors chez Kazé), on retrouve toutes les influences de *Donjons & Dragons*, avec son groupe de héros (elfes, nains, mages, guerriers) qui évolue dans un monde médiéval sombre, gorgé de dangers et de créatures impressionnantes. Le titre attire donc les rôlistes par ses mécanismes et son lore, mais la qualité artistique est telle que les fans d'animation exigeants accrochent aussi. Bien moins connu mais tout aussi fringuant, l'*anime The Weathering Continent* (1992) fait office de pure production estampillée *heroic fantasy*. Basé sur un *light novel* lancé en 1988 signé Sei Takekawa et illustré par Mutsumi Inomata, il réunit mages et voleurs qui affrontent divers monstres au cœur d'un océan Atlantique dévasté.

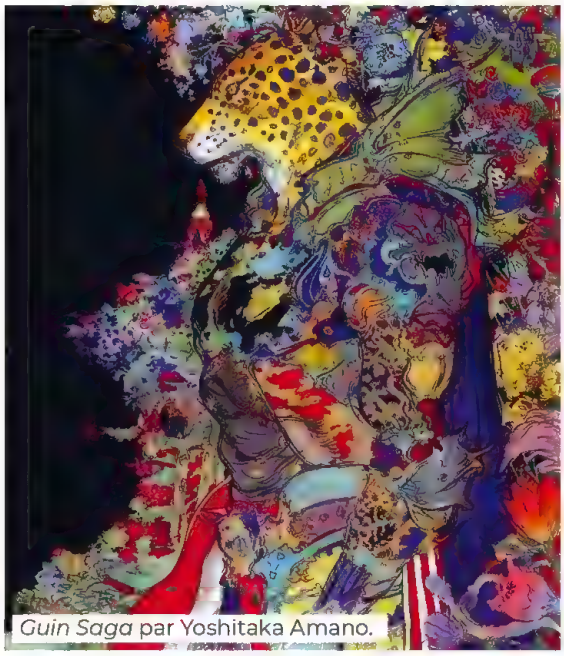
On élargit les frontières de notre sujet avec *Vision d'Escaflowne* (1996). Cet *anime* original de Sunrise et Shoji Kawamori conjugue *mecha*, *fantasy*, mythologie, tarot dans un triangle amoureux. On y suit Hitomi, une adolescente passionnée d'athlétisme, téléportée sur Gaea, planète lointaine qui voit en elle la déesse du Vent. L'*heroic fantasy* se marie donc à la science-fiction dans cette production qui reste culte et sur laquelle brille encore le designer Nobuteru Yuki (déjà présent sur *Lodoss* et *The Weathering Continent*) et la compositrice Yoko Kanno. Ce mécanisme d'une héroïne visitant un autre monde se prolonge avec *Les 12 Royaumes* (2002). Cet *anime* basé sur le roman de Fuyumi Ono, illustré par Akihiko Yamada, propose quant à lui un univers inspiré par la Chine et le Japon féodaux. Yoko, une adolescente comme les autres, reçoit l'allégeance de Keiki, un garçon qui lui ordonne de le suivre dans un nouvel univers infecté de monstres. Enfin, on pourrait aussi citer le travail des CLAMP qui, sur demande

Berserk © 1992 Kentaro Miura, Studio Gaga, Hakusensha, Inc. / The Weathering Continent © 1992 Takekawa Shoten, Bandai Visual, Victor Entertainment, Inc. / Kadokawa Shoten, Bandai Visual, Victor Entertainment

de SEGA, se sont essayées au genre avec *Magic Knight Rayearth* (1997). Ce projet média mix voit trois collégiennes téléportées dans un monde parallèle dont la princesse a été kidnappée. Pour mener à bien leur mission, elles peuvent invoquer des robots. Oui, le *mecha* est décidément partout !

SI ON ÉTEINT LA LUMIÈRE...

Dans une sphère plus *dark* qu'*heroic*, *Berserk* (1989) s'impose comme la référence en manga, sans oublier sa belle (et sale, au sens éprouvante) version *anime* de 1997, ni sa lumineuse trilogie cinématographique entamée en 2012. Dans *Berserk*, un monde médiéval d'inspiration européenne bascule peu à peu dans l'ombre d'un univers démoniaque étrange et terrifiant. Seul rempart à cette lente immersion dans le côté obscur, un chevalier torturé s'emploie à résister tout en poursuivant sa quête d'amour. On retrouve cette course à l'être aimé dans le roman *Orphen* (1998, J.C. Staff) d'Akita Yoshinobu, dans lequel un sorcier accompagné de joyeux lurons cherche à sauver la femme de sa vie transformée en redoutable dragon. Le ton se veut plus léger et fun, mais une ambiance funèbre et désolée s'installe peu à peu pour illustrer le chagrin du sorcier qui se sent de plus en plus démuni. *Übel Blatt* (2004, Etoroji Shiono), avec son petit héros elfique balafré, mérite aussi d'être cité tant il offre un récit assez violent. Le petit elfe n'hésite pas à donner son corps pour avancer dans son aventure.



Guin Saga par Yoshitaka Amano.

"UNE GRANDE QUANTITÉ DE TITRES JAPONAIS EXPLOITENT DES FACETTES DE L'HEROIC FANTASY."

Vision d'Escaflowne

L'ensemble de ces productions, bavardes et plutôt brutales sur le fond, est destiné à un public pré-adulte. À ce titre, la tentaculaire saga *Fate* s'impose comme une des licences les plus plébiscitées au Japon. À l'origine *visual novel* lancé en 2004, cette nouvelle quête du Graal bénéficie de très belles adaptations en *anime* réalisées par le studio ufotable, qui démontre toute sa maîtrise de la dramaturgie associée à l'originalité de ses combats à l'épée.

Escaflowne ©SUNRISE TX
Guin Saga ©Kaoru Kurimoto - Hayakawa Publishing
Lodoss ©Lodoss tô senki, © Ryo Mizuno / Maruden Japon, Madhouse, TBS
12 royaumes ©2002 FUYUMI ONO - KODANSHA/NHK - NEP21 - SOGO VISION

HEROIC FANTASY EVERYWHERE !

Désormais moins violente et cathartique, l'animation japonaise propose une grande quantité de titres qui exploitent peu ou prou des facettes de l'*heroic fantasy*. Elle accompagne surtout l'explosion des jeux vidéo en ligne MMORPG, à l'image de *Sword Art Online* (*SAO*), d'abord une *light novel* de Reki Kawahara qui a eu droit à une adaptation très soignée en *anime* par A-1 Pictures en 2004. *SAO* dépeint un monde (virtuel) de *fantasy* où créatures, chevaliers et mages sont légion. La licence résonne avec son époque, en particulier en proposant un graphisme très doux qui lui permet de toucher un public plus jeune et moins spécialiste du genre. En outre, ici, les personnages sont jeunes, les couleurs flashy et la moindre action (level-up, utilisation d'item, équipement) est patiemment expliquée. Les mécanismes du RPG deviennent le moteur principal du récit et la connivence avec le spectateur s'appuie non pas sur une histoire linéaire écrite mais une expérience de jeu bien ancrée chez les joueurs.

Les Chroniques de la guerre de Lodoss

Les 12 Royaumes

On ne compte plus les licences jumelles, de *Log Horizon* à *Bofuri* en passant par *The Rising of the Shield Hero*. Le cadre est, à peu de choses près, similaire, mais on retrouve le concept du protagoniste heureux d'avoir trouvé l'item le plus puissant de son univers. Le concept à la mode de l'*isekai* – soit la réincarnation dans un monde alternatif – a aussi permis aux auteurs d'exploiter d'autres facettes encore de la *fantasy* ou de l'*heroic fantasy*. Plus que leurs qualités, les récents *Re:Zero*, *Moi quand je me réincarne en Slime* ou le très bon *Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation* sont à citer parmi les œuvres importantes. Point essentiel, ils présentent une réflexion sociale supplémentaire : le protagoniste, tantôt pauvre salaryman, pervers sexuel ou simple âme en peine, s'invente une nouvelle vie dans un monde alternatif. Il peut se racheter ou trouver une raison de vivre. Un vrai voyage vers l'héroïsme, teinté d'hyper-personnification (ne s'évade-t-on pas à la lecture d'une œuvre ?). Cette offre « grand public » se prolonge même avec des *shônen* comme *Seven Deadly Sins* qui revisite les légendes arthuriennes avec une grande liberté et, parfois, un peu de fantaisie...

Bruno de la Cruz

ENTRETIEN AVEC PIERRE PÉRIFEL

Pierre Périfel

Le good guy à la manœuvre derrière Les Bad Guys

Français installé aux États-Unis depuis longtemps, Pierre Périfel s'est vu confier la réalisation de son premier long-métrage après presque dix ans à passer sur différents postes. Il revient pour *AnimeLand* sur la genèse et les influences assumées de son film 100 % dans l'ADN Dreamworks.

AnimeLand : Comment vous êtes-vous retrouvé sur *Les Bad Guys* ?
Pierre Périfel : Ah, bien sûr, ce n'est pas arrivé de manière soudaine. Il y a plusieurs éléments qui rentrent en ligne de compte. D'une part, j'avais exprimé à la direction mon envie de passer à un format plus long après avoir réalisé un premier court-métrage intitulé Bilby avec deux copains. On m'a d'abord proposé de coréaliser un projet, Spooky Jack, qui n'a finalement pas été validé. C'est alors que le producteur sur ce film m'a fait passer les livres d'un auteur australien, Aaron Blabey, intitulé *The Good Guys*. J'ai tout de suite accroché, c'était du Tarantino pour les enfants, tout à fait ma came. Dreamworks avait pris les droits avant même que la série de livres ne soit un gros carton. J'ai décidé de le développer dans mon coin, de monter un trailer storyboardé de 3 minutes du scénario accompagné d'un premier développement graphique que j'ai ensuite soumis en interne, où le projet a suivi le process habituel de validation jusqu'au *greenlight* à l'été 2019.

AL : Quelles étaient vos intentions sur le projet ?
PP : Il y a un courant dans l'animation américaine qui tend à vouloir casser le design du moule classique Disney, à rechercher quelque chose de différent et moi je voulais sortir des règles habituelles. Les cadres décideurs sont de plus en plus ouverts sur le sujet, et je dois dire qu'à mon sens Sony, avec en particulier *Spider-Man : Into the spiderverse*, et donc nous chez Dreamworks sommes les studios qui voulons le plus sortir des sentiers battus.

AL : Pourquoi avoir choisi une histoire sur les méchants plutôt que sur des gentils ?
PP : Quand on joue aux policiers et aux gangsters, c'est toujours plus fun de s'intéresser aux gangsters, et c'est vrai que c'est super de jouer avec leur côté très cool parfois, de n'avoir pas à suivre les règles. Et puis pour ce film, nous avons voulu lui donner de la profondeur quand même, il y a des couches derrière les personnages, il y a toujours des raisons et des circonstances.

©2022. Dreamworks

“LE REFLET DE MES GOÛTS ET DE MES RÉFÉRENCES DE FRANÇAIS.”

Ici, les personnages semblent plutôt prédestinés par leur physique mais ils décident de ne pas faire ce que les autres attendent d’eux et c’est un matériau de base passionnant.

AL : On observe de plus en plus de réalisateurs étrangers se voir offrir la possibilité de réaliser leurs projets et d’y amener leur identité, comme pour *Luca*, réalisé par un Italien, Enrico Casarosa, ou encore *Alerte rouge*, réalisé par la Canadienne d’origine chinoise Domee Shi, chez Pixar. Qu’en pensez-vous ?
PP : Que du bien ! Les studios américains sont de plus en plus ouverts aux créations internationales, notamment parce que Netflix par exemple donne à voir des productions qui viennent de partout. L’animation s’enrichit au contact de toutes ces œuvres. Je suis bien sûr ravi que mes confrères aient l’opportunité de développer leurs projets avec leur sensibilité et leur culture.

AL : Concernant justement vos influences sur *Les Bad Guys* : quelles sont-elles ?
PP : Elles sont internationales et le reflet de mes goûts et de mes références de français. Si j’ai adoré le ton très Tarantino des romans, j’ai aussi pensé aux films de gangsters de Guy Ritchie (*Snatch*) mais aussi à la coolitude de *Lupin III* ainsi qu’au charme de Sherlock Holmes version Miyazaki. J’ai aussi pas mal pensé à *Ernest et Célestine* pour l’animation des personnages animaux. J’assume totalement toutes ces influences qu’on retrouve à différents degrés dans le film.

AL : Enfin, on pense aussi évidemment à tous les films de casse avec des intrigues malignes comme *Ocean’s Eleven*. Vous faites même une allusion à George Clooney dans un dialogue très bien vu où la gouverneure renarde remet le personnage Wolf en place en lui assénant un « *don’t clooney me !* ».
PP : « *Don’t clooney me, Wolf !* » Ah, ça me fait plaisir que vous ayez capté ce dialogue. En vrai, quand le dialoguiste nous l’a proposé, on a vraiment trouvé ça génial car on peut lui donner plein de sens. Bien sûr ça renvoie au charme de George Clooney mais aussi au côté gentleman manipulateur du personnage de Danny Ocean. Ça nous a tellement plu que même ma compagne me le sort de temps en temps, ce qui, vous vous en doutez, m’amuse comme me déstabilise – et c’est bien le but !

Propos recueillis par Sébastien Célimon

DU 14 AU 17 JUILLET 2022

PARC DES EXPOSITIONS
PARIS-NORD VILLEPINTE

ジャパンエキスポ

Japan Expo

21e IMPACT

LE RENDEZ-VOUS DE LA POP CULTURE JAPONAISE EST DE RETOUR !

L'ACTUALITÉ • ET LES TICKETS SONT SUR
www.japan-expo-paris.com
#japanexpo

ANIME COSPLAY GASTRONOMIE DÉDICACES CONFÉRENCE ARTISTES SHOWCASE PROJECTION CRÉATION JEU HIGH TECH JEUX VIDÉO ARTS MARTIAUX MANGA JAPON VOY EXPOS TRAD MUS ÉDITEUR

PROFITEZ DE
TARIFS RÉDUITS JUSQU'AU
31 MARS 2022

GRATUIT POUR LES -8 ANS

LES TICKETS SONT EN VENTE SUR PLACE ET EN PRÉVENTE SUR WWW.JAPAN-EXPO-PARIS.COM ET DANS LES RÉSEAUX HABITUELS
FRANCEBILLET : Fnac - Géant - Magasins U - Intermarché - www.fnac.com - www.francebillet.com
TICKETMASTER : www.ticketmaster.fr - Auchan - Carrefour - Cora - Cultura - E.Leclerc

AnimeLand ZOOM JAPON MANGAS

JAPAN EXPO SUD 2022

Le soleil était dans les cœurs

Pour une fois, en ce mois de février, le soleil se cachait sous des nuages gris et tristes au-dessus de Marseille pour la reprise tant attendue de Japan Expo Sud, version enthousiasmante de la grand-messe parisienne qui célébrait ici sa 12e édition.

Jusqu'à une semaine avant son ouverture, nous confessons avoir craint qu'à nouveau un Japan Expo ne soit annulé. Or, par bonheur il n'en a rien été. Du 18 au 20 février au Parc Chanot, l'équivalent en plein centre de Marseille de la Porte de Versailles à Paris (en plus petit cependant), Japan Expo Sud a refait le plein et sans nul doute suscité un énorme cri de soulagement à son organisation. Officiellement, ce sont 39 000 visiteurs qui se sont pressés dans le grand hall bien doté

photos : Sébastien Cé imon
Photos : Japan Expo Sud

Au fond, le fameux stade Vélodrome de Marseille

Ichigo danse avec Mad Squad

Des visiteurs entourés de Devilman, Great Mazinger ou encore Goldorak au cœur de l'exposition Go Nagai.

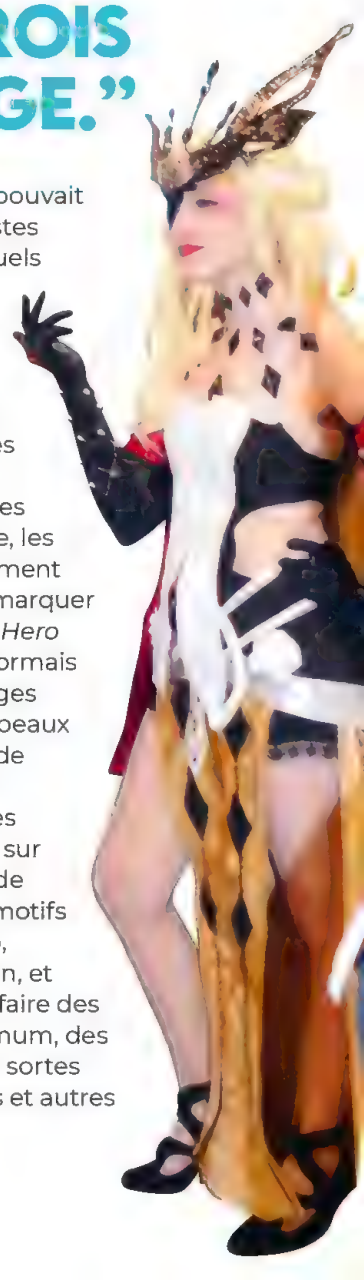
"LES VISITEURS ONT ASSURÉ LE SPECTACLE PENDANT LES TROIS JOURS, CONVENTION OBLIGE."

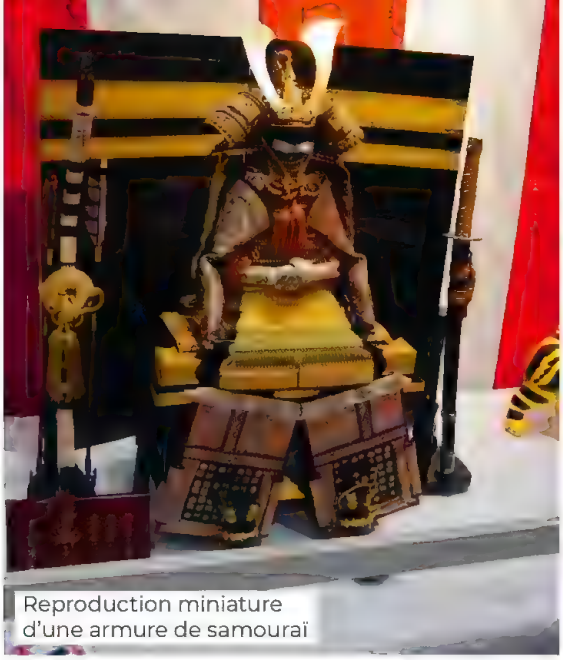
Figurines traditionnelles japonaises et chinoises

Zoom sur une vitrine de figurines aux prix variés

Stand de tee-shirts et de peluches de toutes tailles

et gentiment animé où l'on pouvait retrouver les boutiques, artistes et exposants familiers, auxquels s'ajoutaient à la fois de nouveaux participants et surtout, signe des temps, des produits renouvelés plus conformes aux modes de 2022. Ainsi, on a pu voir les présences kawaï sous forme de peluches ou de posters des stars de la K-pop, BTS en tête, les costumes des séries relativement récentes qui continuent de marquer les esprits (en particulier *My Hero Academia*) ainsi que les désormais culte vestes noires avec nuages rouges de Naruto ou les chapeaux de paille de Luffy. Figurines de luxe, kimonos classe, sabres un peu douteux (les manches en plastique questionnaient sur leur authenticité), masques de Tanuki, mitaines, tissus aux motifs hentaï pas vraiment #metoo, sacs à dos mignons tout plein, et pour les gourmands prêts à faire des queues de 30 minutes minimum, des Bubble teas, des onigris, des sortes d'oyakodons, des brochettes et autres bols assaisonnés.





Reproduction miniature d'une armure de samouraï

Apparemment, Brigitte Lecordier a rejoint l'armée du Ruban Rouge !

Buichi Terasawa aussi a eu droit à son corner !

Côté invités, des influenceurs tel Tokyo no Jo, Brigitte Lecordier qui s'impose comme LA comédienne de doublage française préférée du public, l'équipe régionale de l'étape de NOOB, un plateau spectaculaire de cosplayers et cosplayeuses et, convention oblige, les visiteurs eux-mêmes ont assuré le spectacle pendant les trois jours. L'ambiance, enfin, était particulièrement bon enfant, avec pour notre rédacteur en chef le plaisir de voir que plusieurs générations se mélangeaient et s'étaient accoutrées de manière appropriée pour la circonstance. Jugez-en les images captées sur le vif le samedi... Vivement la Japan Expo de juillet pour confirmer !

Sébastien Célimon

On espère qu'Amuro est indemne...

Afflux de visiteurs

photos Sebastien Celimon
Photos Japan Expo Sud

ENTRETIEN AVEC ISABELLE VOLPE

Isabelle Volpe

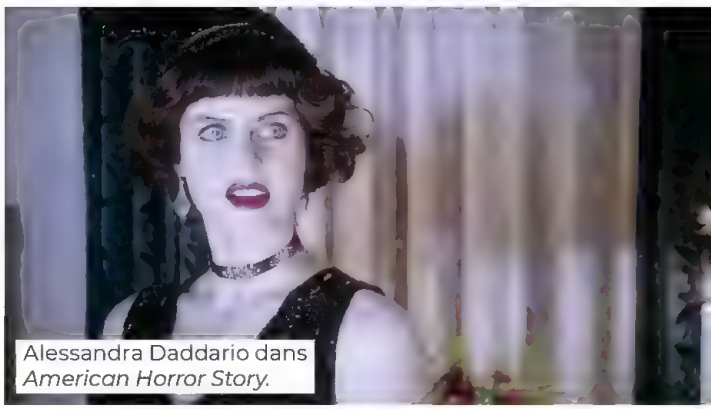
Une voix qui se raconte

Comédienne talentueuse spécialisée dans le doublage d'*anime* et chanteuse, Isabelle Volpe a prêté sa voix à de nombreux personnages tels qu'Orihime Inoue dans *Bleach*, May Linn dans *Black Butler* et bien sûr Kilari Tsukishima dans *Kilari*. Rare en interview, elle a tout de même accepté de faire une exception pour *AnimeLand* et dévoile les dessous de son parcours et de son métier.

AnimeLand : Bonjour Isabelle, quand et comment êtes-vous devenue comédienne ?
Isabelle Volpe : J'ai commencé à prendre des cours de théâtre à la fin de mes études de philosophie. J'étais passionnée de littérature et le théâtre m'attirait beaucoup. J'ai pris des cours avec le passionné et passionnant acteur Jean Corso qui faisait monter ses élèves sur scène tous les trimestres, et avec Lucien Rosso, qui était le professeur du Conservatoire de Nice. On m'a proposé un court-métrage, un enregistrement de contes, des chansons... Et je suis partie à Paris. J'ai continué à prendre des cours en multipliant les petits boulots et les expériences artistiques : j'ai continué le théâtre dans des compagnies. J'ai fait de la figuration. J'ai eu l'occasion de chanter sur scène avec le comédien Bruno Magne (voix de Vash dans *Trigun*, Orphen dans *Orphen* ou Toguro dans *Yu Yu Hakusho*, NDR) qui m'accompagnait à la guitare et le musicien Jimmy Tillier au clavier, sur Ma scène TV, émission présentée par Cédric Nadeau sur Demain TV. J'ai expérimenté le café-théâtre, avec notamment le comédien Denis Maréchal, et j'ai alors aussi commencé le doublage...

AL : Comment y êtes-vous venue ?
IV : Grâce à Hermès, le messager des dieux ! J'avais récupéré les coordonnées d'un directeur artistique que j'ai appelé pendant un an et qui n'a jamais répondu ! J'ai donc fini par laisser tomber à force d'appels dans le vide. La deuxième personne que j'ai eue au téléphone était la secrétaire du directeur artistique Julien Kramer qui m'a autorisée à venir sur ses plateaux. Et à peu près en même temps, j'ai fait une rencontre qui m'a donné un précieux coup de pouce. Par un concours de circonstances, quand je suis arrivée à Paris, j'ai habité pour un laps de temps très bref chez le PDG d'Hermès et son épouse, d'où le clin d'œil au messager. Il se trouve que la collaboratrice et bras droit de M. Hermès avait un époux comédien qui faisait du doublage. Bref... Apprenant que j'étais en train de faire des démarches professionnelles, ce dernier m'a emmenée sur les plateaux. Et c'est ainsi que j'ai appris à faire du doublage.

AL : Vous avez interprété les premiers génériques de *Kilari* et doublé la voix parlée et chantée de Kilari Tsukishima dans la série du même nom...
IV : J'en garde un excellent souvenir ! C'est tout à fait le genre d'*anime* que j'adore et que j'aurais regardé avec grand plaisir, indépendamment du fait que j'ai doublé Kilari. D'ailleurs je regardais les épisodes



Alessandra Daddario dans *American Horror Story.*

American Horror Story © FX, The Twentieth Century Fox Film Corporation
Kilari Revolution © KARIN REVOLUTION © 2004 An Takahara / Shogakukan
BLEACH © 2001 by Tite Kubo/SHUEISHA inc

Orihime Inoue dans *Bleach*.

J'sais pas dans *Kilari*.

"JE GARDE UN EXCELLENT SOUVENIR DE KILARI !"

à chaque fois que je tombais dessus à la télévision comme une vraie petite fille ! Tout était parfait dans cette série. Que du bonheur ! La direction artistique, la gentillesse de mes copains et collègues comédiens... Le casting était rigolo, tout en simplicité, et l'ambiance est restée de même par la suite. On enregistrait la série en studio de doublage avec le directeur artistique Bruno Meyere et on allait enregistrer les génériques et les chansons que l'on entend à l'intérieur dans le studio de David Vadant.

AL : Vous avez campé May Linn, Elizabeth Midford et Wendy puis Sophie Smith dans les trois saisons de *Black Butler* (Book of Circus, Book of Murder, Book of the Atlantic). Comment fait-on pour ne pas s'emmêler les pinceaux avec quatre personnages à doubler ?
IV : En général, après avoir regardé la VO, nous retenons bien les personnages qu'on nous a confiés et la voix qu'on leur a donnée. Le directeur artistique est la mémoire auditive vivante de la série et si jamais on a un doute, on réécoute ce qu'on a enregistré précédemment. Mais en principe, il n'y a pas de difficultés. Au départ, on essaie de varier les timbres de voix, l'énergie ou le débit pour différencier chaque personnage. Mais ce n'est pas toujours évident... Si tu as plusieurs rôles à doubler, qu'ils ont tous le même âge avec une voix similaire, cela se complique ! Plus les personnages sont éloignés les uns des autres en âge et au niveau caractère, mieux c'est, je dirais...

AL : Les anime-fans sont souvent très exigeants, préfèrent la VO et se méfient beaucoup des VF, malgré l'implication et le professionnalisme des doubleurs. Les comprenez-vous ?
IV : Aujourd'hui, avec les réseaux sociaux, les gens nous contactent directement, et quand ils le font, c'est plutôt pour envoyer des messages gentils, des remerciements... Alors si les anime-fans ont aimé, tant mieux, ça fait chaud au cœur, et s'ils n'ont pas aimé,

Sinead Keenan dans *Being Human*.

“MA VOIX ACCOMPAGNE DES TAS DE GENS QUI S’ÉCLATENT, QUI SONT PASSIONNÉS…”

c’est triste mais une fois qu’une série est enregistrée, c’est fait, comme n’importe quelle œuvre, on n’y revient pas. Il n’y a pas de service après-vente… Évidemment, chaque comédien préfère que l’on aime son travail, bien sûr, c’est beaucoup plus agréable. Quant à ceux qui n’aiment pas les VF dans ce cas, pourquoi les regardent-ils ? Si vous êtes convaincu que vous savez mieux ce qu’il faut faire, pourquoi ne pas devenir directeur artistique ou comédien, plutôt que de ruminer des énergies négatives derrière vos écrans ? Ce sera bien plus constructif et le métier sera ravi de vous accueillir.

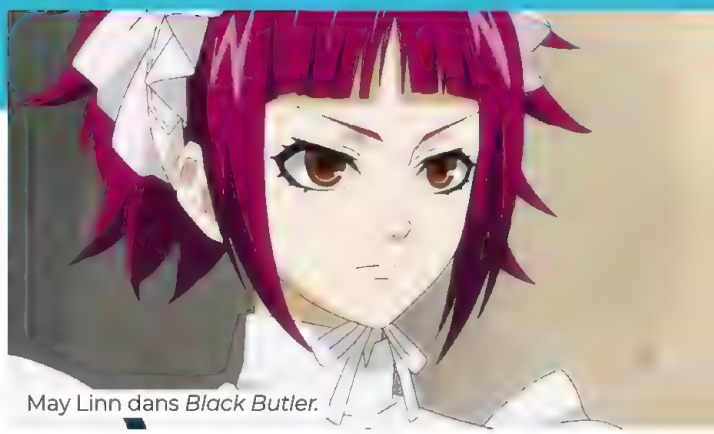
AL : Vous contribuez aussi à pas mal de jeux vidéo, comme *Blue Dragon* dont vous avez doublé aussi l’*anime*, *Final Fantasy*, *Skylanders*…

IV : Être une voix dans les jeux vidéo est quelque chose qui me touche beaucoup et me va très bien. Je crois que ça me plaît davantage d’accompagner les joueurs : ce sont eux les boss ; plutôt que d’être joueuse moi-même, je préfère ma place. Parce que je me dis que ma voix accompagne des tas de gens qui s’éclatent, qui sont passionnés, ou qui sont seuls, peut-être ? Ou qui s’ennuient ? Des gens qui ont envie et besoin de s’évader un peu de ce monde pour se plonger dans un autre univers. Ce sont peut-être des jeunes, des moins jeunes, des familles… Parce que quand tu enregistres un jeu, tu t’adresses directement au joueur, alors qu’en doublage, non, tu ne t’adresses pas directement au spectateur.

AL : Justement, quelles sont les différences notables avec le doublage de dessin animé ?

IV : Dans le jeu vidéo, on est toujours seule en petite cabine alors qu’en doublage, on est plutôt sur des grands plateaux parfois à deux ou à plusieurs, hormis période Covid bien sûr. On n’a aucune image, hélas, sauf pour les trailers. Tout se fait à l’oreille en écoutant

Being Human © BBC
Black Butler ©Yana Toboso/SQUARE ENIX, Kuroshitsuji Project MBS
© BLUE DRAGON PROJECT / TV TOKYO - Based on the Xbox 360 game "BLUE DRAGON" published by Microsoft



May Linn dans *Black Butler*.

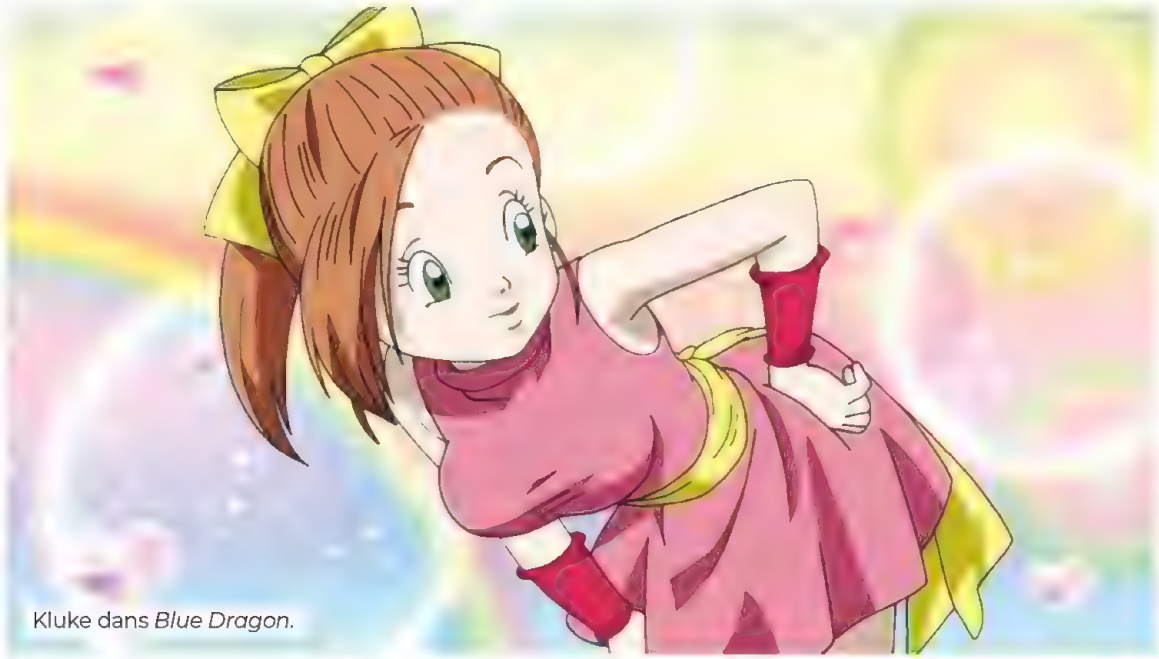
les comédiens en anglais donc il faut avoir beaucoup d'imagination pour se représenter la situation. Tes répliques sont écrites sur ton écran et tu les enchaînes. Tu n'as pas toujours le contexte, et tu le devines ; si t'es à côté de la plaque, ton directeur artistique est là pour rectifier le tir même si tu ne vois jamais les scènes.

AL : Et côté doublage de séries TV et de films ?
IV : Hormis les personnages d'*anime* que je continue de doubler avec grand plaisir, j'ai eu l'occasion de prêter ma voix à différentes actrices telles que Zoë Kravitz, Sinead Keenan (*Being Human : La Confrérie de l'étrange*) ou encore Alexandra Daddario....

AL : Aimeriez-vous renouer avec le théâtre ou le cinéma ?
Bien sûr que j'aimerais refaire du théâtre et pourquoi pas du cinéma, selon le projet, si on me le propose. J'ai arrêté parce qu'à une époque je n'avais plus du tout le temps...

AL : Enfin, sur certains doublages, les ayants droit japonais viennent-ils sur place parfois pour contrôler le travail effectué ?
IV : Non, ils ne viennent quasiment jamais, malheureusement. Ça m'est arrivé une fois sur *Kilari*. Je n'ai pas du tout eu l'impression qu'ils souhaitaient contrôler quelque chose. Quant à leurs exigences particulières, depuis que je fais ce métier, je n'y ai jamais été non plus confrontée. Je ne parle pas japonais et ils ne parlaient pas français mais la communication passait par des attitudes physiques codifiées et des mimiques très expressives. J'ai par exemple compris leur gratitude. Je sais que j'emploie un mot fort, mais je n'exagère pas. Peut-être parce qu'ils sont très amoureux de la culture française ? En tout cas, ils m'ont donné le sentiment d'être très honorés que l'on fasse une version française.

Interview réalisée par Rui Pascoal



Kluke dans *Blue Dragon*.

PARIS MANGA SCI-FI SHOW

LE RENDEZ-VOUS DE LA POP CULTURE

PORTE DE VERSAILLES - HALL 1

19 & 20 MARS 2022

31e EDITION

INVITÉS

DOMINIC PURCELL

PRISON BREAK

ERICA DURANCE

SMALLVILLE, SAVING HOPE

TERYL ROTHERY

STARGATE SG-1, VIRGIN RIVER

KATIE LEUNG

HARRY POTTER

CLIVE STANDEN

VIKINGS

ALAIN CHAPUIS

KAAMELOTT

GILLES GRAVELEAU

KAAMELOTT

ROMAIN PUJOL

THE LAPINS CRÉTINS

RICHARD DARBOIS

BUZZ L'ÉCLAIR, ALBATOR

DONALD REIGNOUX

SPIDER-MAN, KINGDOM HEARTS

TARTIN / TARTIFLEX

YOUTUBER

SHESHOUNET

KARAL

YOUTUBEUSE

FILDRONG

YOUTUBER

DESSINS PAR GERMAIN KANIZA

MANGA - ACTEURS - YOUTUBERS - COSPLAY - COMICS - JEUX VIDÉO
DESSINATEURS - ANIMATIONS - K-POP & J-POP - DÉDICACES - BOUTIQUES

Auchanbilletterie

SVEV

MANGAS

C NEWS

ENTRETIEN AVEC SHIRO KUROI

Shiro Kuroi

Un Léviathan encore inconnu au pays du soleil levant

Production originale de Ki-oon, *Léviathan* (voir *AnimeLand* 237) est le premier manga publié de Shiro Kuroi, avant même sa parution dans son pays d'origine. Ce huis-clos spatial qui n'est pas sans rappeler le travail de Tsutomu Nihei est le premier pas d'un mangaka à suivre ! Entretien.

AnimeLand : Quelle a été l'inspiration de l'histoire de *Léviathan* ?
Shiro Kuroi : Je l'ai pensé comme une expérience intellectuelle sur les thèmes du *dilemme du tramway*[1] ou de la *planche de Carnéade*[2]. Dans un contexte de terreur face à l'inconnu, l'hystérie de groupe prend souvent le pas sur la raison, comme on peut le voir par exemple avec le Covid. J'ai imaginé mon histoire avant l'apparition du virus, ce n'est donc pas lié, mais les événements du monde réel nourrissent mes réflexions. Le film *Rashomon*[3] m'a aussi influencé dans la structure de mon récit : une tierce personne tente de découvrir la vérité dans les méandres du récit d'une tragédie passée.

AL : Vous avez également travaillé dans l'animation et dans le web design, cela influence-t-il votre façon de présenter votre histoire ?
SK : J'ai travaillé sur les décors de dessins animés pendant trois ans. Aujourd'hui encore, sur mon manga, je dessine sur ordinateur décors et personnages séparément. Cette technique vient du monde de l'*anime*. Je fais aussi du web design, mais mes connaissances dans ce domaine viennent plutôt de mes études universitaires en design. J'y ai appris les bases de la création visuelle.

AL : Pourquoi avoir choisi de faire paraître d'abord ce titre chez un éditeur européen ?
SK : Une éditrice de Ki-oon m'a abordé lors d'un Comitia4 où je vendais mes créations. Il y avait entre autres un épisode pilote de Léviathan, et elle m'a conseillé de travailler dessus. Nous nous sommes mis d'accord pour avancer sur la suite de cette histoire. Je n'avais jamais imaginé être publié en Europe. Je suis très reconnaissant d'avoir cette chance.

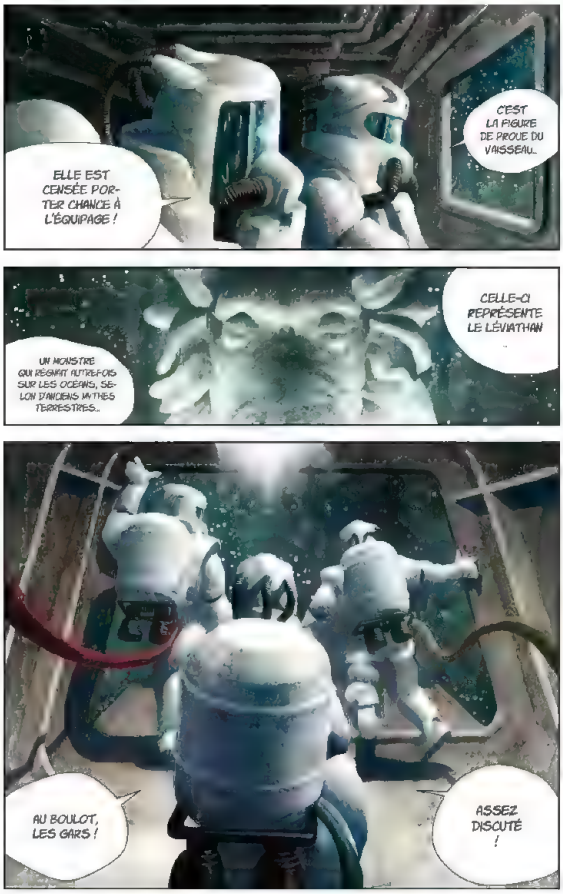
AL : La culture française, dans la bande dessinée et au-delà, a-t-elle une influence sur votre œuvre ?
SK : Je ne suis jamais allé en France, mais je suis fasciné par la puissance de sa culture et de ses traditions. Pour les Japonais, ce pays est un véritable symbole d'élégance. J'ai un grand intérêt pour la bande dessinée, c'est

Illustrations/planches © Shiro Kuroi / Ki-oon
Portrait © Ki-oon

LÉVIATHAN

“DANS UN CONTEXTE DE TERREUR FACE À L’INCONNU, L’HYSTÉRIE DE GROUPE PREND SOUVENT LE PAS SUR LA RAISON.”

une de mes références en création. J’aime en particulier les œuvres de Moebius, François Schuitten ou encore Nicolas de Crécy. Pour *Léviathan*, j’essaye de me rapprocher du rendu des *Cités obscures*. Côté film, j’apprécie aussi certaines productions françaises comme *Nikita* ou *Le Grand Bleu* de Luc Besson, ou encore *Trois Couleurs* de Krzysztof Kieślowski.


ELLE EST CENSÉE PORTER CHANCE À L’ÉQUIPAGE !
C’EST LA FIGURE DE PROUE DU VAISSEAU..
UN MONSTRE QUI REGNAIT AUTREFOIS SUR LES OCEANS, SELON D’ANCIENS MYTHES TERRESTRES..
CELLE-CI REPRÉSENTE LE LÉVIATHAN
AU BOULOT, LES GARS !
ASSEZ DISCUTÉ !

Illustrations/planches © Shiro Kuroi / Ki-oon

AL : *Léviathan* est une histoire d’horreur spatiale. Votre autre série, *Meikai Hotel*, est un récit fantastique et pourtant ces deux œuvres ont au cœur de leur thématique l’humain et sa façon de réagir dans des situations extrêmes. Pourquoi choisir l’imaginaire pour traiter ces thèmes ?
SK : Je ne suis pas expert en science-fiction, mais c’est un genre qui permet de mettre aisément en scène des situations extrêmes. Pour *Léviathan*, j’avais besoin d’une base de science-fiction pour introduire une histoire fondée sur des expériences psychologiques comme celle de la *planche de Carnéade*.

AL : Enfin, pourriez-vous nous dire sur quoi portera votre prochaine histoire ?
SK : Pour l’instant, *Léviathan* me prend tant de temps et d’énergie que je n’ai pas le temps de réfléchir à la suite, mais si on m’en donne la chance, j’aimerais aborder divers thèmes. *Léviathan* peut être décliné en série mettant en scène des pilleurs de tombes à la recherche de trésors cachés dans des vaisseaux perdus, dans un futur où l’humanité serait partie à la conquête de l’espace. J’aimerais pouvoir dessiner d’autres récits dans ce même univers. Au fil de la création, j’ai découvert ce qui me convenait le mieux. Je pense que je me rapproche des thématiques de *GANTZ* ou de *I am a hero*. Si je le peux, j’aimerais créer ce type d’œuvres d’*entertainment* réalistes avec des récits à grande échelle dans le genre SF.

Propos recueillis par Stéphanie Chaptal

1. *tinyurl.com/yc5knca4*
2. *tinyurl.com/c66htmsr*
3. *tinyurl.com/mr2e4hav*
4. *comitia.co.jp*

DE LA K-POP DANS LES ANIME

Ou l'histoire d'un intérêt mutuel

La K-pop redéfinit la musique et bouscule l'industrie tout entière, la preuve en est des classements des artistes sud-coréens dans les charts internationaux. Les studios l'ont bien compris et tentent de rallier ces groupes au succès monstrueux pour chanter leur opening ou leur nouvelle chanson promotionnelle.

La K-pop est partout. Depuis que la vague Hallyu s'est abattue sur le monde, on ne compte plus le nombre de collaborations entre superstars américaines et groupes de K-pop. Mais ce mélange culturel ne se limite pas à la production d'albums ou d'EP classiques. Le Japon est le premier concerné. Touché en premier par cette vague avec les dramas, ce malgré les conflits diplomatiques qui les opposent, l'association culturelle Japon-Corée du Sud fonctionne très bien. Les groupes de pop coréenne tentent de conquérir le public nippon en chantant leurs plus grands hits en japonais et en adaptant leur marketing au marché local, avec succès.

SM ENTERTAINMENT ET GROSSES LICENCES

C'est Tôei Animation qui fait un premier pas fondateur dans l'histoire de la japanimation et de la K-pop en 2009. Le studio veut le groupe TVXQ (Tohoshiki en japonais), un des artistes étrangers qui engendrent le plus de ventes d'albums sur l'archipel, pour interpréter l'opening 10 de *One Piece* : le remix du légendaire *We Are!* Les cinq garçons, ayant débuté en 2003, re-signent pour l'opening suivant, *Share the World*. Ces deux chansons, ainsi que celle de l'ending 17 de *One Piece*, sortent sous forme de single au Japon. Il se hisse premier du classement Oricon (NDLR : entreprise qui organise des classements musicaux avec les statistiques de ventes) le jour de sa sortie avec 58 952 exemplaires vendus. Malgré le procès de trois des membres contre leur agence coréenne pour contrat au désavantage des artistes en 2009, le groupe continue de faire sa promotion au complet sur l'archipel nippon.

Les membres de TVXQ viennent d'une des plus grosses agences de musique du pays, la SM Entertainment. Cette dernière participe également à la promotion d'artistes japonais sur le sol coréen grâce à sa collaboration avec Avex Trax, label majeur au Japon. La chanteuse BoA n'a rien à envier à TVXQ, elle est même la première femme coréenne à chanter un générique d'*anime*. En 2002, on lui propose avec sa chanson *Every Heart* de participer à l'ending 4 d'*Inuyasha*, seulement un an après ses débuts officiels. En 2014, c'est l'opening 15 de

©ToG AP

Tower of God

Fairy Tail qu'elle interprète avec sa chanson *Masayume Chasing*. Ces participations sont régulières et importantes grâce à la stratégie marketing des agences coréennes. Les artistes chantent leurs chansons en japonais mais produisent aussi des compositions originales, uniquement destinées aux fans nippons et qui collent parfaitement avec le style particulier de la J-pop, avec des paroles et des concepts plus candides.

DÉBUT DES ANNÉES 2010 : PLUS DE VARIÉTÉ

À l'orée des années 2010 et forts d'un succès toujours grandissant, les studios continuent leur chasse aux groupes populaires pour chanter leurs génériques. Plus besoin de faire partie d'une grande agence pour être repéré. Le groupe MBLAQ en est la preuve. Bien qu'il ait plus ou moins disparu aujourd'hui, il a réussi à marquer l'industrie avec des scores impressionnants : première place d'un palmarès taïwanais sans avoir de promotions dans le pays, diffusion de leur clip sur MTV Japan deux mois avant la promotion japonaise et première place du Oricon Daily Charts avec 11 000 albums vendus. C'est ainsi que le groupe se voit proposer d'interpréter le quatrième opening de *Belzeebub* avec leur chanson *Baby U!* en 2011. Ce son léger et enjoué est très apprécié et s'offre la première place au Billboard Hot Animation Chart japonais. Le cas MBLAQ montre à quel point le marché japonais est important pour les agences coréennes. Après leurs débuts en septembre 2009, ils sortent leur premier album japonais seulement trois mois plus tard.

En 2011, JYP Entertainment, une autre agence très influente en Corée du Sud, lance son groupe 2PM sur le marché japonais avec le titre *Take Off*, trois ans après leurs débuts en Corée du Sud. L'accueil est très bon. La chanson est utilisée pour l'ending de *Blue Exorcist* et place 2PM à la tête du classement qu'aucun artiste étranger n'a jamais atteint.

Les groupes de pop à proprement parler ne sont pas les seuls à s'octroyer le droit de chanter pour les *anime* japonais. Le groupe FT Island, très apprécié au Japon car ayant sorti autant d'albums originaux coréens que japonais, s'attaque à l'opening de l'*anime* *Ozma*, œuvre originale du grand Leiji Matsumoto. La musique *Neverland* rappelle grandement les openings habituels, sur fond de guitare électrique et de batterie nerveuse. Mais la voix du chanteur Lee Hong Ki donne un souffle appréciable à l'opening.

2020 : LA QUATRIÈME GÉNÉRATION PREND LE RELAIS

Le terme de génération dans la K-pop n'est pas toujours aisé à expliquer. Il se base sur la

KDA Popstar

“L’ESSOR PHÉNOMÉNAL DES GROUPES DE K-POP MONTRE UNE ÉVOLUTION DES MŒURS.”

durée des contrats qui tournent bien souvent autour de sept ans, obligeant les membres à rester dans le groupe pendant ces années. Mais ces derniers ne sont pas obligés de le renouveler et peuvent donc mettre fin à des groupes et ainsi à une « génération » de fans. Les petits nouveaux de l’industrie, ayant débuté après 2018 environ, font partie de cette quatrième génération d’artistes. Qui dit nouveaux artistes, dit forcément membres plus jeunes, plus connectés, plus au fait de la culture des jeux vidéo et des mangas. Ces groupes montrent ouvertement leur amour pour certaines licences et sont entendus par les studios quand une adaptation animée est prévue. C’est le cas de Stray Kids. Ils se sont vu offrir l’opportunité de chanter l’opening et l’ending de *Tower of God*. La chanson *TOP* choisie pour l’opening a beau être en japonais, elle garde l’identité forte du groupe, loin des paroles édulcorées servies par les artistes coréens au Japon. Les garçons ont des voix graves et sont portés sur le rap « énervé » en plus de l’habituel chant angélique, donnant une image originale à l’opening et par extension à l’*anime*.

ON REPREND LE MÊME CONCEPT ?

Bien que ces groupes coréens soient plébiscités pour les génériques de dessins animés, ils inspirent également les sociétés de production de jeux vidéo comme Riot Games. Pour promouvoir les derniers skins des personnages de la licence *League of Legends*, Stone Music Entertainment (NDLR : une agence musicale coréenne) et Riot Games font débuter K/DA, un groupe virtuel en 2018. Quatre femmes chantent *Pop/Stars*, un son très inspiré des nouveautés sorties à la même époque par des groupes féminins coréens comme CLC, Pristin V ou encore Black Pink. Les créateurs du groupe ont d’ailleurs révélé que leur inspiration musicale et stylistique leur venait davantage du groupe 4Minute, dissous depuis quelques années.

©Riot Games
© 1993 Fuchi ro Oda/Shueisha,Toe A
.NUYASHA © Rumiko Takahashi/Shogakukan,Dymiuri TV,Sunrise 2000
©ToG AP

LES OPENINGS QUI VALENT LE COUP :

Chaque personnage bénéficie de la voix d'une chanteuse : Madison Beer pour Evelynn, Jaila Burns pour Kai'Sa, Miyeon pour Ahri et Soyeon pour Akali, les deux dernières faisant partie du groupe de K-pop (G)I-dle.

Mais Riot Games et Stone ne s'arrêtent pas à la chanson aux sonorités de tubes coréens. Ils font danser leurs personnages avec une chorégraphie relativement facile à reproduire, qui alterne avec des plans sur chaque membre du groupe, à la manière des clips sud-coréens. Le succès est phénoménal. Le clip de *Pop/Stars* atteint 100 millions de vues en un mois, la chanson se classe première au classement Billboard World Digital Song Sales. Le groupe se lance alors dans un EP de cinq chansons composé de featurings originaux comme TWICE ou Kim Petras. K/DA existe certes pour faire vendre des personnages dans le jeu *League of Legends* mais la volonté de créer un projet musical sérieux est très souvent rappelée par les producteurs. Tout a été mis en place pour faire un girl's band convaincant avec des personnages de l'univers qui pourraient réellement chanter et danser. Ahri est populaire et a cette image angélique, un peu cliché, de la chanteuse dans un groupe de K-pop, quand Akali incarne la figure rebelle et ténébreuse du groupe, persona fréquemment présent dans ce genre musical. Mais pour rallier encore davantage les fans du jeu ainsi que les fans des chanteuses, les producteurs ont décidé de créer un *lightstick*, objet hautement symbolique dans l'univers de la pop sud-coréenne. Il s'agit d'un objet lumineux, correspondant à la couleur déterminée pour le groupe, qui est utilisé en concert pour encourager les artistes – ce qui est ironique pour un groupe virtuel !

La K-pop se mélange de plus en plus avec les productions culturelles étrangères et inspire même avec ses techniques marketing osées et solides. Même si on aimerait voir davantage de groupes féminins chanter des openings, n'en ayant trouvé qu'un seul durant nos recherches (et c'était pour une licence Sanrio, très rose et très pailletée...), l'essor phénoménal des groupes de K-pop montre une évolution des mœurs. Car il ne faut pas oublier qu'à l'instar des *anime* japonais dans les années 1980, la K-pop a d'abord été rejetée de manière très frontale... avant d'être massivement adoptée et de fondre sur le monde entier. La relation intéressée entre *anime* et bands coréens ne fait donc que commencer.

Joséphine Lemercier

Demon Slayer

ON A VU

. Jojo's Bizarre Adventure Stone Ocean
. My Dress-Up Darling
. Demon Slayer saison 2
. L'Attaque des Titans Saison Finale Partie 2
. Pil
. Le Requiem du Roi des Roses
. Super Crooks
. Faraway Paladin
. Notre jeunesse en orbite
. My Hero Academia World Heroes' Mission
. Le Cuphead Show !
. Les Bad Guys
. Alerte rouge

AU MENU :

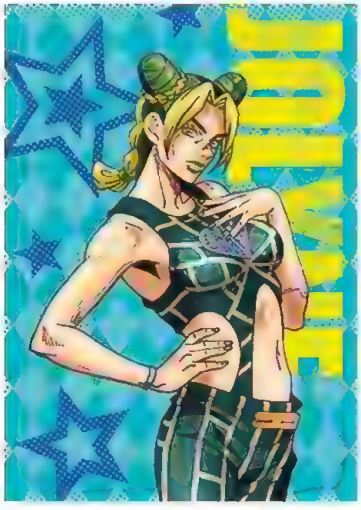
Quoi voir ou quoi rattraper, d'un siège ou de mon canapé ?

Qu'avons-nous vu qui mérite qu'on vous en informe ? Voici notre sélection contrastée de nos coups de cœur et de nos coups de gueule.

L'Attaque des Titans

©Kayonaru Cotoge / SHUEISHA, Aniplex, ufotable
Based on the manga "Shingeki no Kyojin" by Hajime Isayama originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN MAGAZINE
published by KODANSHA Ltd Hajime Isayama, KODANSHA/"ATTACK ON TITAN" The Final Season Production Committee

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE : STONE OCEAN



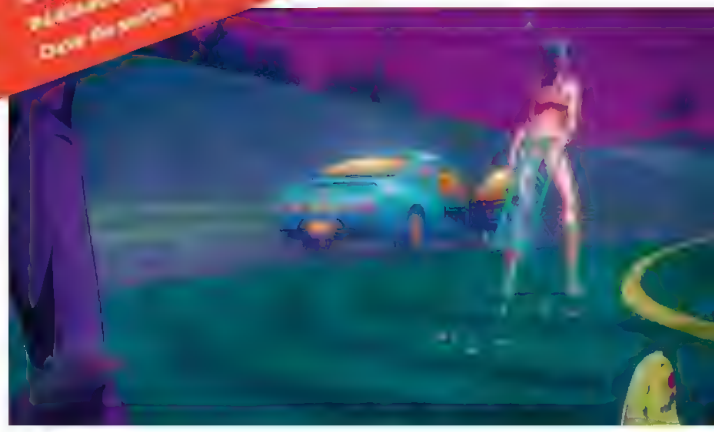
La relève est assurée !

L'hiver dernier, Netflix nous a offert la sixième partie de *Jojo's Bizarre Adventure* en exclusivité mondiale. Cette fois-ci, on ne se consacre pas à un membre masculin de la famille Joestar mais à l'ingénieuse Jolyne à travers l'*arc Stone Ocean*.

Bienvenue dans la famille Joestar, famille où rien ne se passe comme prévu et où tout est en lien, de près ou de loin, avec Dio. Condamnée pour un homicide qu'elle n'a pas commis, Jolyne Kujo se retrouve derrière les barreaux dans la célèbre prison Green Dolphin. Après avoir reçu un étrange pendentif de la part de son père, Jotaro Kujo, la jeune fille va acquérir un stand, Stone Free. Son pouvoir consiste à manipuler les fils. Avec l'aide de son père et de son stand, elle fera tout pour s'échapper de la prison mais aussi régler ses comptes.

Basé sur le manga homonyme de Hirohiko Araki paru dans les années 2000, *Stone Ocean* a eu droit à une adaptation en *anime* diffusée en décembre 2021. Le mangaka a opté pour un personnage féminin en guise de protagoniste contrairement aux parties précédentes, et c'est un véritable rafraîchissement. Le résultat est grandiose. C'est encore peu répandu d'avoir une héroïne comme personnage principal dans les *shônen*. Cette sortie en *anime* en tire une véritable force. Les personnages féminins sont charismatiques. Le spectateur assiste à un cocktail qui mêle à la fois la beauté féminine et la force brute. Au départ, Jolyne pleure sur son sort, elle n'est pas très courageuse, mais très vite la donne change et elle prouve qu'elle a bien du sang de Joestar dans les veines.

© 2021, Netflix/OLM

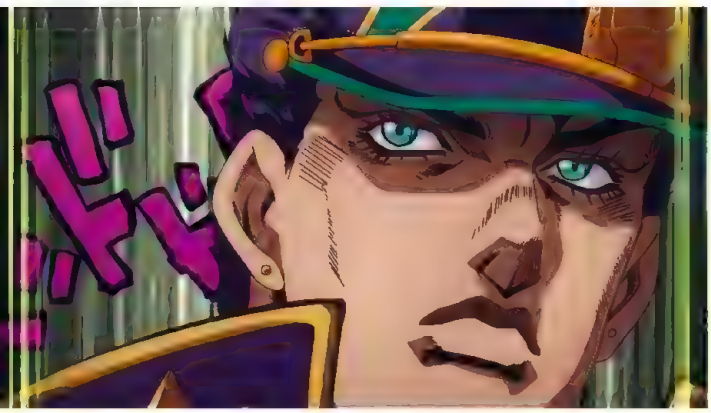


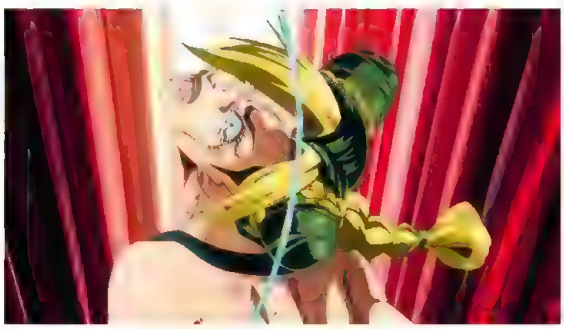
Le studio aux manettes n'est autre que David Production, déjà en charge des précédentes adaptations. L'équipe a cependant changé : le réalisateur du *remake* de *Captain Tsubasa*, Toshiyuki Kato, et le *character designer* de *No Guns Life*, Masanori Shino, prennent le relais sur ce projet. Ce renouveau offre une nouvelle palette créative. Dans *Jojo's Bizarre Adventure*, on est habitué à voir une coloration changeante en fonction des scènes si singulières. La complémentarité des couleurs ajoute une véritable plus-value à la scène, ici cet art est très bien exécuté.

C'est bien connu de la part de l'auteur, il adore donner des noms à ses personnages clins d'œil à la culture populaire. Ici, on trouve de nombreuses références à la mode comme Gwess (Guess), Emporio (Emporio Armani) ou encore Hermès. Sans oublier le monde de la musique comme le prénom Jolyne faisant référence à la chanson de Dolly Parton *Jolene*. On sent clairement que le mangaka s'amuse à glisser autant de clins d'œil peu connus du grand public par moments. Son imagination débordante ne s'arrête pas là puisque les stands sont toujours aussi farfelus. Il est loin d'être à court d'idées.

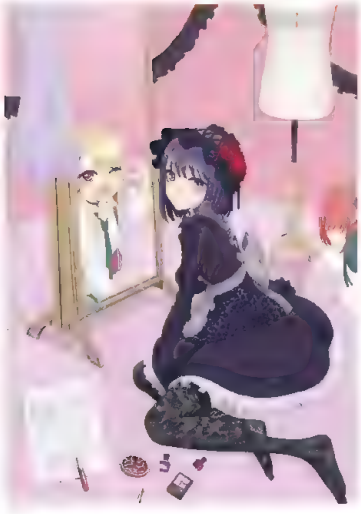
En à peine douze épisodes, on a un scénario très bien construit et imaginatif en huis clos. Les situations et la répartie des personnages sont si improbables que ça devient hilarant, ainsi de la relation entre Jotaro et sa fille. En résumé, la saison se dévore tant elle est captivante, bizarre et sanglante. La suite est plus qu'attendue.

Agnès André





MY DRESS-UP DARLING

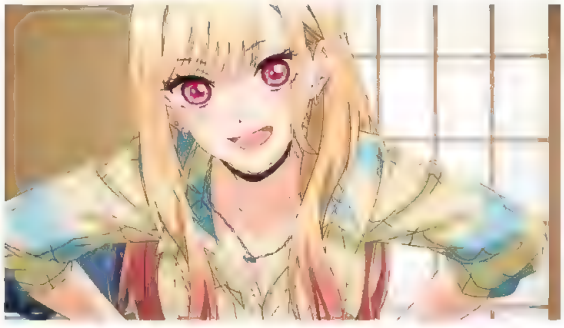


Le cosplay sous toutes ses coutures

Le cosplay est une pratique très populaire aussi bien au Japon qu'en France. À travers *My Dress-Up Darling*, on explore les dessous de cet art qui mêle fantasme et artisanat. Au programme : humour, romance avec un soupçon d'*ecchi*.

Actuellement au lycée, Gojô nourrit une passion secrète : l'art de confectionner des poupées traditionnelles japonaises. Il rêve d'en faire son métier avec comme objectif d'en fabriquer pour le *Hina Matsuri*. Sa passion lui vient de son grand-père. Dans son enfance, il a été victime de moqueries à l'école et maintenant il est renfermé sur lui-même, dans son monde où les poupées et son aïeul sont ses seules compagnies. Son quotidien va être chamboulé suite à sa rencontre avec sa jolie camarade de classe Marine. En effet, la jeune fille a découvert son secret en le voyant coudre. Tout va très vite dans sa tête et elle s'enthousiasme à l'idée d'avoir trouvé la personne idéale pour réaliser ses *cosplays* ! C'est le début d'une histoire « haute en couture » et en romance.

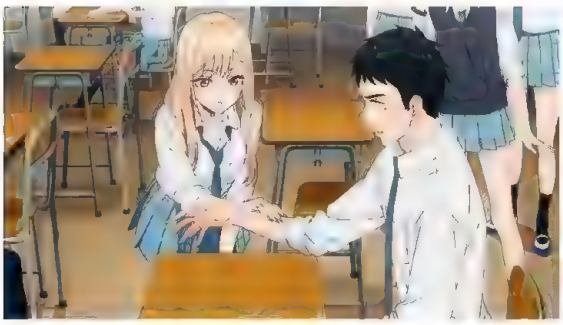
Le studio CloverWorks ne prend pas de risque en adaptant *My Dress-up Darling*. Il dispose d'un bon bagage de *romcom*, à l'instar de *Horimiya*, sous le bras. Contrairement à la version originale,



©Shinichi Fukuda/SQUARE ENIX.Kisekoi Committee

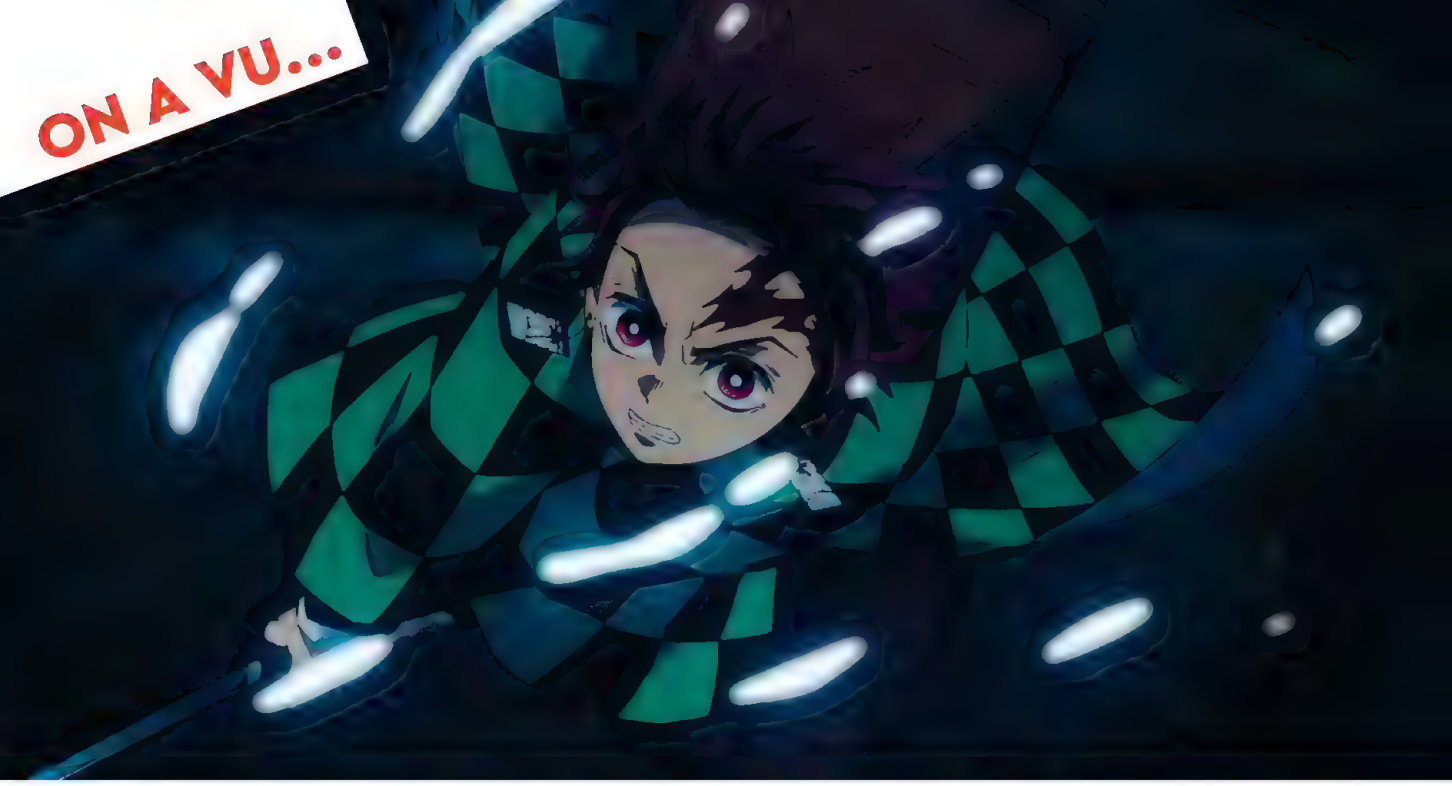
le *character designer* Kazumasa Ishida a opté pour un trait plus arrondi, ce qui est dommage. Les visages restent agréables à regarder mais perdent un peu de leur charme.

Lorsqu'on parle du *cosplay*, on a tout de suite en tête le résultat final sans forcément avoir idée du temps passé sur la tenue, le matériel et les frais nécessaires à la création (sauf si l'on est dans le milieu). Ici, on aborde les dessous du *cosplay*, ce qui est peu commun. Habituellement, les récits qui les évoquent n'entrent pas dans les détails. Cette série a donc un aspect didactique très intéressant, plein d'astuces pour se lancer dans cet art. Le personnage de Gojô incarne bien cette idée. Étant donné qu'il est totalement étranger à la culture geek et au *cosplay*, le lycéen va constamment chercher à s'améliorer. Il s'est fait les armes sur les poupées traditionnelles mais lorsqu'il doit passer à l'échelle humaine, c'est un nouveau défi qui l'attend. Le spectateur ressent bien sa passion via sa minutie dans son travail. Par exemple, pour fabriquer une tenue pour Marine, Gojô va chercher à connaître le personnage pour mieux choisir ses matériaux. Bien entendu, on nous présente autant les beaux jours que les galères d'une création. C'est là tout l'intérêt de la série.



À force de traîner ensemble, le duo commence à créer une relation amicale puis finit par développer des sentiments. Les réactions de Gojô sont si pures et timides face à Marine, tous deux étant complètement opposés. Marine est pleine d'enthousiasme, très expressive, et la pudeur, c'est en option chez elle. Même si par moments, le spectateur est exposé à des angles de vue tendancieux en mode fan service, l'*anime* n'en abuse pas. Les codes de la romance sont fraîchement revisités. Globalement, cette série divertit, l'humour est mignon, et son gros plus réside dans la découverte du processus de création d'un cosplay. Carton plein !

Agnès André



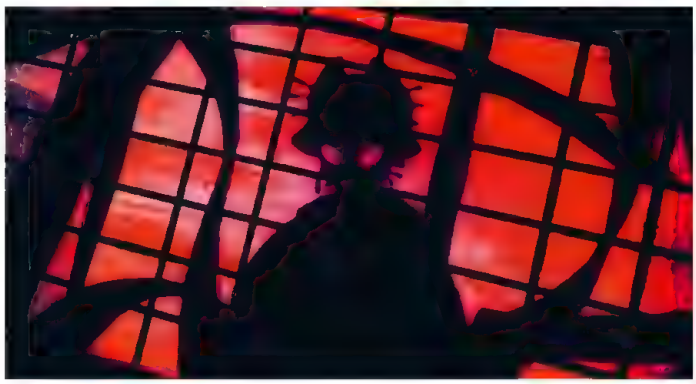
DEMON SLAYER SAISON 2

Une saison flamboyante

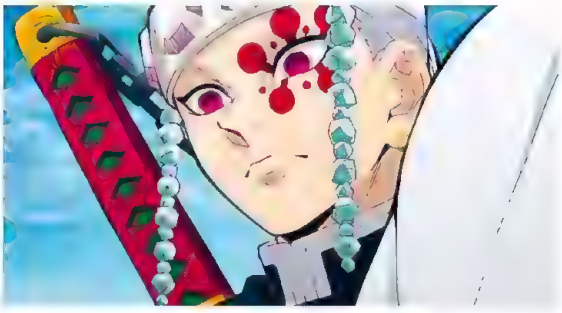
Alors que le manga s'est conclu en mai 2020 au Japon, l'adaptation en *anime* bat encore son plein avec une superbe saison 2. Nous ne sommes pas au bout de nos émotions. Attention, spoiler alerte !

Quel plaisir de retrouver Tanjiro, Nezuko, Inosuke et Zenistsu dans une deuxième saison riche en actions et en émotions. On nous a promis 18 épisodes : chose promise, chose due. En effet, la suite est composée de deux parties. La première retrace le film à succès *Demon Slayer : Le Train de l'infini* sur 7 épisodes. Il est vrai qu'on aurait pu se passer de planter une deuxième fois un couteau dans le cœur (une petite pensée pour le pilier du feu Kyôjuro Rengoku), surtout à cinq mois d'intervalle entre la sortie du film en salle et la diffusion de la saison 2. Ici, le film a été découpé puis retravaillé pour le sérialiser. De nouvelles scènes et musiques sont venues agrémenter le tout. Quant à la deuxième partie, on s'attaque à l'*arc* proprement dit du quartier des plaisirs, lieu où l'on découvre un peu plus le pilier du son, Tengen Uzui. Notre trio de pourfendeurs lui vient en aide suite à la disparition de ses trois épouses. Ayant déjà évoqué les péripéties du *Train de l'infini*, on va s'intéresser davantage à cette deuxième partie dans cette chronique. Aux commandes, on retrouve le talentueux studio ufotable avec Haruo Sotozaki à la réalisation. L'équipe de production ne cesse

©Koyoharu Gotoge - SHUEISHA, Aniplex, ufotable



de se surpasser à mesure que l'histoire avance. Autant en termes d'animation, qui reste époustouflante, qu'au niveau du scénario, qui continue à être intéressant. Dans cette deuxième partie, nous pouvons constater les progrès de chacun des personnages, jusqu'à la révélation de nouvelles capacités comme le pouvoir sanguinaire de Nezuko qui se précise. Les protagonistes sont mis à rude épreuve notamment lors de l'affrontement contre la Sixième Lune Supérieure. Pour rappel, Rengôku Kyôjurô a vaillamment combattu contre Akaza, la Troisième Lune Supérieure, malgré son issue tragique. Les chasseurs de démons vont devoir dépasser leurs limites pour affronter non pas un mais deux adversaires, qui plus est frère et sœur. Cette parenté fait écho à Tanjirô, toujours humain, et à sa sœur Nezuko, devenue démon. Les deux liens fraternels sont mis en miroir et il est fascinant de voir leurs deux chemins si différents même s'ils sont animés par la même force du lien familial.



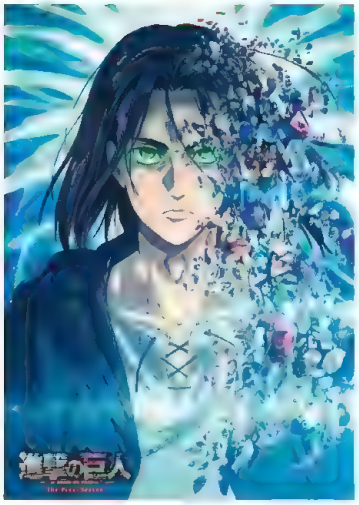
Malgré la tension qui plane tout au long de la série, l'humour n'est pas en reste. Par exemple, Tengen Uzui est sur le point de mourir des suites d'un poison. Il est entouré de ses trois épouses qui ne lui laissent même pas le temps d'en placer une. Face à cette situation, le comique arrive à point nommé et vient dédramatiser la scène. Après un bon gros lot d'action et de combats épiques, la saison s'achève sur un épisode bien plus calme et rempli de tendresse. C'est un bon choix de finir sur une note d'émotion. Le spectateur a été tenu en haleine et en a eu plein les yeux chaque semaine. La prochaine saison adaptera l'*arc* du village des forgerons. Avec un aussi beau résultat pour cette seconde saison, nous souhaitons bien du courage à l'équipe qui a fourni un travail déjà bien colossal. Vivement la suite !

Agnès André

ON A VU...

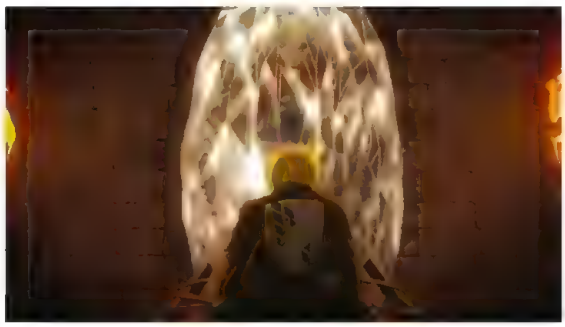
L'ATTAQUE DES TITANS
SAISON FINALE PARTIE 2

Crime et revirement

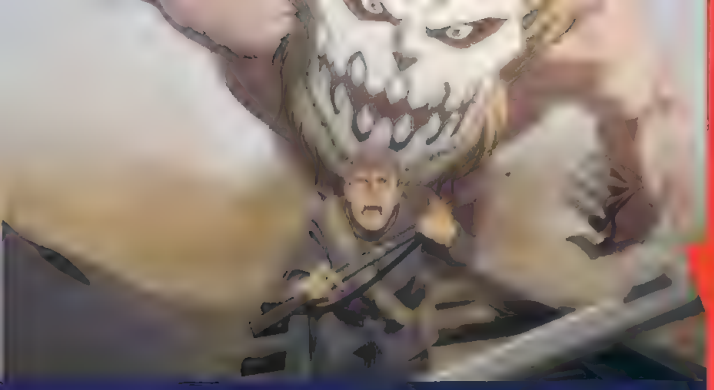


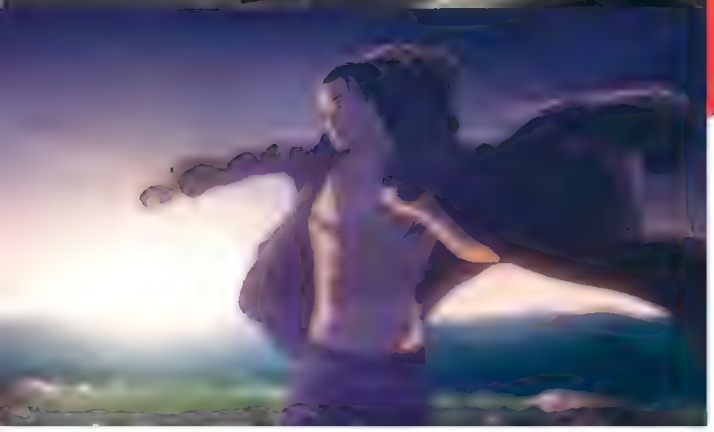
Reprenant en pleine bataille décisive, la seconde partie de la saison 4 de *L'Attaque des Titans* devrait être la dernière ligne droite jusqu'à la conclusion du superbe manga de Hajime Isayama. Tension extrême et retournements de situation sont au programme de l'*anime* désormais sous la direction de Yuichiro Hayashi au sein du studio Mappa.

La décision d'interrompre la saison 4 en plein dans l'introduction d'une scène de guerre était étrange, et la reprise de l'*anime* l'est tout autant puisqu'elle nous plonge directement dans l'action comme s'il n'y avait pas eu de coupure. Ce choix témoigne des errances dans la manière de raconter l'histoire et non dans le scénario en lui-même. Entre les séquences que l'on revit alors qu'elles n'apportent rien et les retournements de situation ou *cliffhangers* qui apparaissent en milieu d'épisode plutôt qu'à la fin, ce qui pourrait tenir le spectateur en haleine et ce que fait d'ailleurs très bien Hajime Isayama dans son manga, on est loin de la maestria narrative des années WIT où chaque épisode se suffisait à lui-même. Pourtant, Hiroshi Seko reste le scénariste principal et se charge de la composition de la série, et on rappelle qu'il travaille sur *L'Attaque des Titans* depuis les débuts de l'*anime*.



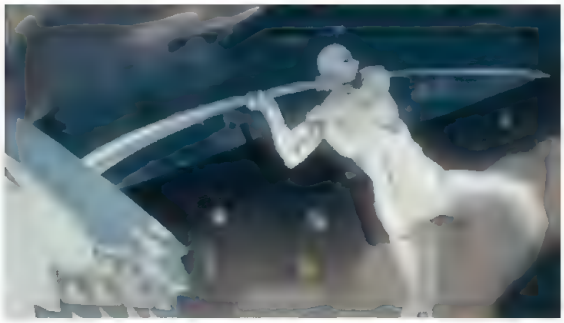
Based on the manga "Shingeki no Kyojin" by Hajime Isayama originally serialized in the monthly BESSATSU SHONEN MAGAZINE published by KODANSHA Ltd. Hajime Isayama, KODANSHA/"ATTACK ON TITAN" The Final Season Production Committee





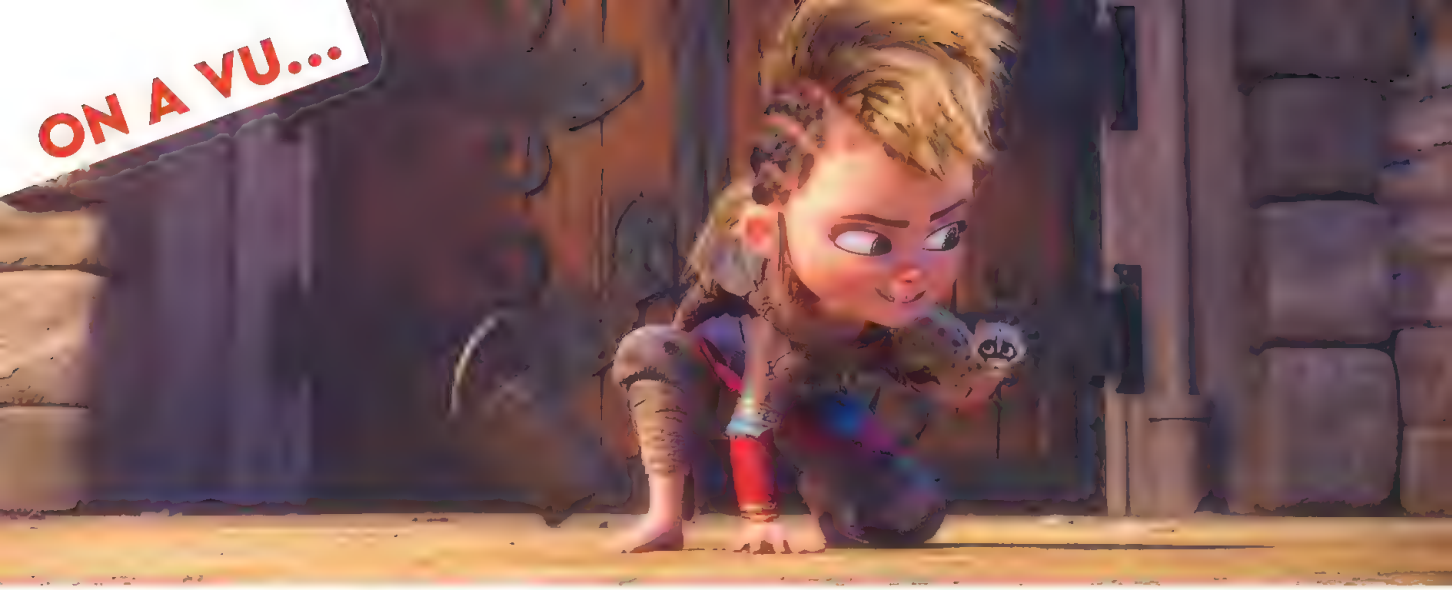
Malgré tout, il s'agit d'un défaut mineur tant il est gommé par tout le reste : si certains feront des comparatifs entre WIT et Mappa, tout cela n'est qu'une question de goût, et l'animation de la saison 4 est magistrale, aussi bien au niveau de la mise en scène que du mouvement. Le changement de ton sous l'œil de Yuichiro Hayashi se ressent d'ailleurs également dans le manga. *L'Attaque des Titans* semble plus lourd, plus grave, plus sombre, au diapason de l'histoire. On assiste impuissant au revirement d'un héros par le simple basculement de la caméra, car Eren clamait ses envies de massacre dès les premiers épisodes de la série. Ce n'est pas lui qui a changé, c'est nous. À présent, on ne sait plus si on doit le suivre dans son plan morbide ou alors s'opposer à lui et l'affronter. En fin de compte, le spectateur est aussi perdu que Mikasa, qui devient alors son avatar au sein de la série, égarée entre son rôle et ses convictions.

L'envie de liberté prend des proportions radicales. Hajime Isayama décide de déconstruire sans arrêt son univers au gré de retournements de situation et de batailles épiques mais il ne se détourne jamais de son propos. Si *L'Attaque des Titans* prend des dimensions de fin du monde, tout est lié à l'intime. La série n'est pas novatrice en la matière, des mangakas ayant servi de référence à l'auteur comme Hiroki Endô,



Hideki Arai et Mohiro Kitoh l'ont fait avant, notamment dans l'exemplaire *Neon Genesis Evangelion*. *L'Attaque des Titans* ne fait que s'inscrire magistralement dans cette mouvance où la soif d'amour et de liberté est telle que l'on en viendrait à souhaiter la fin du monde, tout en apportant sa vision nuancée et pourtant radicale sur l'humanité.

Joan Lainé

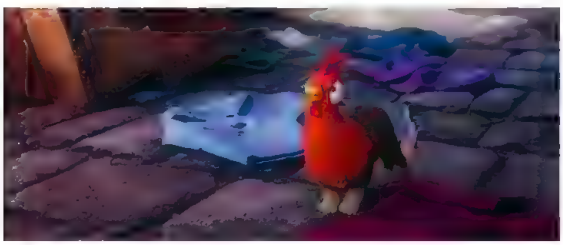


PIL
La robe ne fait pas la princesse

Après une sortie surprise en été 2021, *Pil*, réalisé par Julien Fournet au sein du studio toulousain TAT à qui l'on doit notamment *Les As de la jungle*, est sorti en DVD et Blu-ray en décembre dernier.

XIVe siècle en Occitanie, dans la ville médiévale de Roc-en-Brume. Pil, une jeune orpheline espiègle, vit de chapardages avec ses fouines. Passée maîtresse dans la réalisation de tours pendables, elle se retrouve bien malgré elle impliquée dans un sombre complot visant à renverser le trône via la transformation du prince Roland en chapoul. Comme son nom l'indique, un chapoul est une créature moitié chat, moitié poule. Pil y voit une bonne occasion de vivre une belle aventure et décide d'aider le prince à retrouver sa véritable apparence en échange du légendaire trésor de la ville.

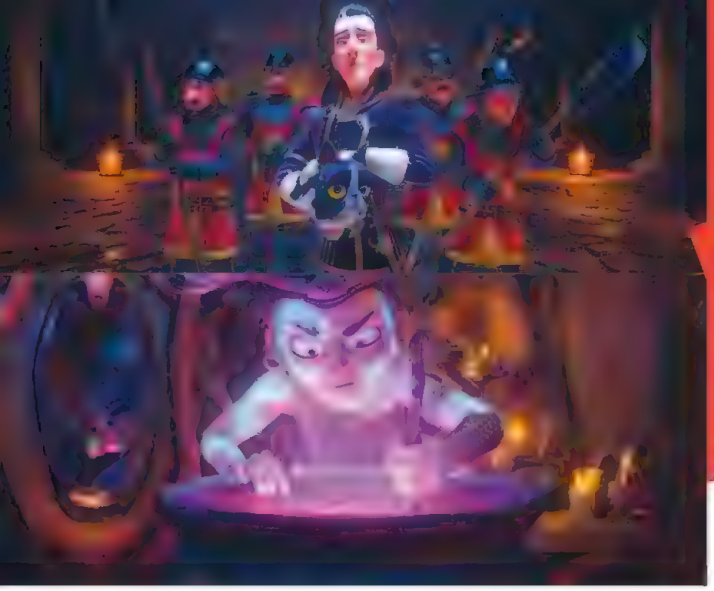
Dans *Pil*, il faut se méfier des apparences : ainsi le prince dans sa rutilante armure passe



une bonne partie du film dans la peau du chapoul, une forme chimérique des plus étranges mais qui fonctionne très bien pour une bonne session de gags. Pour sa part, Pil change de condition sociale en enfilant une robe de princesse. La petite orpheline vêtue de guenilles rapiécées que tous les villageois évitaient est soudainement devenue une gente damoiselle ayant droit à tous les égards.

Le film, d'une durée de 86 minutes, passe à une allure folle. Les gags et les situations rocambolesques (rallye de fouines, chasse à la licorne ou encore courses en balai magique) s'enchaînent sans lourdeur ni répétition. Si l'humour et l'aventure sont les maîtres-mots

« Pil. » © TAT productions, SND - Groupe M6, France 3 Cinéma / 2021



de ce film, celui-ci ne néglige pas de faire grandir l'héroïne pour lui montrer que la vraie noblesse se trouve dans le cœur de chacun et non dans un titre ronflant.

MADE IN FRANCE

Pil a été entièrement réalisé en France, plus précisément dans la région Occitanie, d'ailleurs très présente aussi bien dans les décors inspirés des villes médiévales et des châteaux cathares que dans l'accent chantant de certains personnages (Francis Cabrel n'est pas loin). Il a fallu au réalisateur deux ans pour écrire le scénario et trois ans aux équipes pour produire le film. Près de 150 personnes ont ainsi travaillé au sein du studio TAT déjà bien connu. Des fonds publics et privés français ont permis de boucler le budget de 10 millions d'euros.

Techniquement, l'animation totalement en 3D s'annonce qualitative, avec un joli travail sur les matières et la lumière qui n'a rien à envier aux productions américaines. Les décors sont détaillés et la ville grouille de nombreux personnages. Le design est original et les fouines très mignonnes. Le thème musical principal, « Le chat est une poule », a le mérite d'être très entraînant mais pas entêtant. Il y a d'ailleurs assez peu de chansons dans le film, ce qui peut représenter un soulagement pour les parents. Cette édition en DVD/Blu-ray propose assez peu de bonus, néanmoins, le making-of s'avère très appréciable et parfaitement compréhensible pour le jeune public.
Pil est certes cousu de fil blanc, mais cette comédie familiale brode avec brio sur le thème de l'amitié et déconstruit avec plaisir les clichés sur les contes de princesses, offrant un récit épique et plein de tendresse, accessible aussi bien aux jeunes enfants qu'aux parents avec un second niveau de lecture.

Sandra Bernard

ON A VU...

LE REQUIEM DU ROI DES ROSES

L'enfant du démon qui méritait une ultime prière

Adapté librement de *Richard III* et *Henry IV*, deux pièces de William Shakespeare, *Le Requiem du Roi des Roses* est l'un des plus passionnants mangas de ces dernières années. On le doit à Aya Kanno, qui a connu le succès avec la comédie *Otomen*. Alors que le manga se termine, voici son adaptation.

Diffusé sous son titre international de *Requiem of the Rose King*, l'*anime* se déroule en Angleterre durant la guerre des Deux-Roses opposant les maisons Lancaster et York. On y suit Richard, enfant de la famille York. Ce dernier est considéré comme un enfant du démon qui attirerait le malheur. Dans la réalité, il cache un lourd secret lié à sa naissance : Richard est à la fois un homme et une femme.

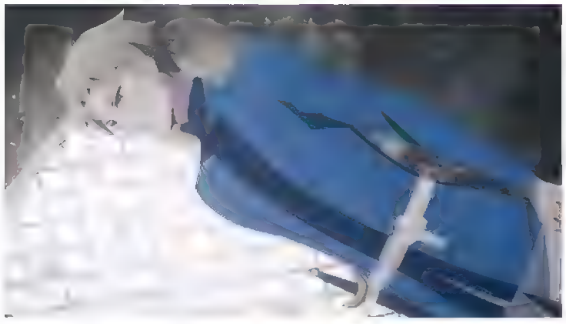
Si le manga d'Aya Kanno est aussi épique que tragique, s'il tient en haleine par ses personnages complexes et ses retournements de situation magistraux, autant qu'on le dise tout de suite, ce n'est pas le cas de son adaptation en *anime*. La série est une véritable catastrophe industrielle à bien des niveaux et ne rend en aucun cas honneur, ne serait-ce qu'un minimum, à la sublime œuvre d'origine. Le premier point à noter concerne la narration : le scénario est incompréhensible.

Réalisée par Kentarô Suzuki et scénarisée par Hiroki Uchida au sein du studio J.C. Staff, la série d'animation pèche sur ces deux dimensions. On assiste à un enchaînement

© Aya Kanno/AKITASHOTEN/Requiem of the Rose King Film Partners

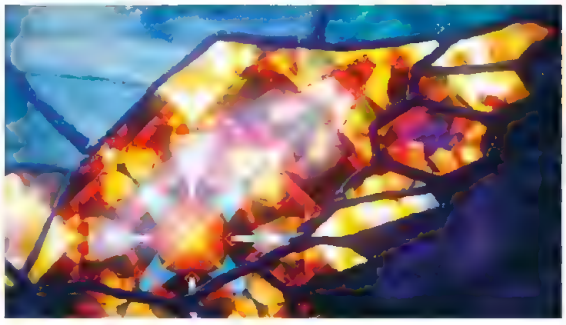
de courtes scènes sans aucune transition ni aucun sens. On dirait un résumé mal monté de l'histoire du manga mais en aucun cas une série dont le but serait de divertir. Cela rend l'histoire évidemment illisible, gratuitement obscure. Des personnages interagissent sans jamais être présentés, des enjeux sont censés nous tenir en haleine mais les tenants et les aboutissants ne sont jamais révélés. En conséquence, l'implication émotionnelle est nulle et l'attachement au destin des personnages impossible. Un comble pour une œuvre qui puise son inspiration dans les textes de William Shakespeare.

L'animation ne vole pas plus haut. Les quelques tentatives de mouvements donnent lieu à des scènes ridicules, et comme on se moque des enjeux, l'action ne rattrape pas la dramaturgie. Il y a de jolies couleurs utilisées dans les scènes fantastiques mais l'*anime* est globalement laid. Les personnages sont pâles, les tonalités des couleurs pas maîtrisées. L'*anime* n'a pas d'âme. Et c'est d'une tristesse

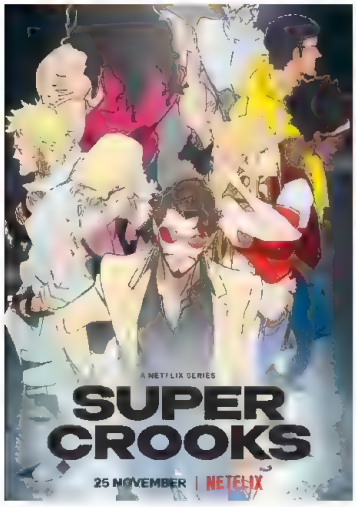


absolue. À l'heure où WIT Studio nous prouve que l'on peut faire des œuvres médiévales aussi sublimes et épiques que *L'Attaque des Titans, Vinland Saga* et *Ranking of Kings*, on ne peut que regretter que le manga d'Aya Kanno ne soit pas porté à l'écran par les équipes de ce merveilleux studio. Il méritait clairement mieux que se faire massacrer au sein d'une adaptation rageante pour les fans et qui sera (heureusement ?) oubliée d'ici quelques mois. Lisez plutôt que regardez *Le Requiem du Roi des Roses*...

Joan Lainé



ON A VU...



SUPER CROOKS

Le casse à la Papa

On s'en souvient, il y a cinq ans Netflix s'offrait le Millarworld, la société qui gère les droits des œuvres créées par le scénariste star Mark Millar (voir Focus p. 54). Depuis, plusieurs adaptations en ont été tirées, notamment *Jupiter's Legacy* en série *live*, et désormais *Super Crooks* en *anime*.

Aux États-Unis, de nos jours, les super-héros agissent pour le bien public et affrontent des super-vilains. Ils usent et abusent de leurs super-pouvoirs sans toujours payer la note des dégâts ou assumer les dommages collatéraux. Le jeune Johnny Bolt découvre à l'adolescence qu'il peut maîtriser la foudre. Après avoir involontairement électrocuté des dizaines de personnes dans une piscine municipale en cherchant à impressionner une camarade de lycée, il décide de mettre son pouvoir au service de larcins de plus en plus élaborés, lucratifs et bien sûr risqués. Alors qu'il sort de prison une énième fois et promet à sa chérie de se ranger, il se laisse tenter par un dernier coup avec une bande de bras cassés de ses amis qui manque de mal finir. Sa chérie le tire de ce mauvais pas et l'entraîne alors dans un coup aussi excitant que dangereux...
Super Crooks est d'abord un comics *one-shot* paru en France chez Panini en 2014, qui est passé relativement inaperçu. Mark Millar est un scénariste très prolifique et nombre de ses créations sont inspirées (*Kickass*, *Kingsman*, sans parler de ses participations remarquées chez DC et Marvel). Il n'aime rien tant que changer de focale ou d'angle de vue sur le principe des super-héros, ou ici des super-vilains spécialisés dans le casse de haute volée de biens appartenant à d'autres super-vilains. Une sorte d'*Ocean's Eleven* à la mode *Tiger & Bunny*.
Super Crooks prend pour déroulé une histoire bien prévisible, à peine pimentée

©Netflix, Millarworld, 2021

On a vu

Titre original :
Genre :
Production :
Réalisation :
Diffusion :
Date de sortie :

de-ci de-là de quelques idées un peu drôles et un peu trash animées cependant comme un épisode de *Mask*. L'ensemble reste tristement fade. La faute surtout à des personnages hyper caricaturaux, qui passent leur temps à se provoquer en prenant des poses grandiloquentes : rictus, œillades soutenues, attitude décontractée jusqu'à ce que le poing fuse, scènes de baise explicites laides et voyeuristes… Le personnage féminin principal, Kasey, passe son temps à dire tout et son contraire, tantôt terrifiée que son chéri reprenne le chemin du banditisme, tantôt manipulatrice qui le pousse à prendre tous les risques…

Une nouvelle fois, la collaboration américano-japonaise accouche d'une série moyenne, avec son scénario très balisé qui se donne de faux airs de modernité en présentant un super-héros gay, son animation bien faible et surtout sa lenteur qui donne l'impression de s'être trompé de siècle. Il y a pourtant du talent dans l'équipe : Dai Sâto qui a œuvré notamment aux scripts de *Cowboy Bebop* et d'*Ergo Proxy*, ou encore Motonobu Hori, réalisateur de *Carole & Tuesday*, dans lequel il s'est montré beaucoup plus inspiré. On sait tout le talent de Mark Millar à captiver même dans des sentiers pourtant bien balisés. *Super Crooks* cependant ne restera pas dans les annales, et quitte à voir un dessin animé qui s'amuse avec bonne humeur des mêmes codes et références, le film de casse en bande organisée, préférez-lui *Les Bad Guys* de Dreamworks (voir page 86), notamment bien plus court – et ça compte aussi !

Sébastien Célimon

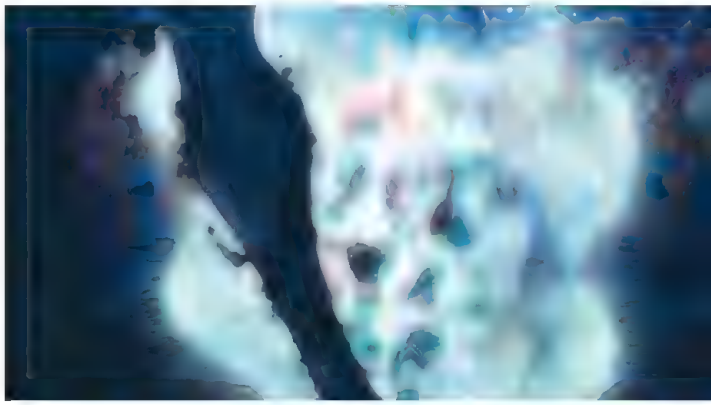
THE FARAWAY PALADIN

Ma famille de morts-vivants saison 1

Adapté du *light novel Saihate no Paladin* de Kanata Yanagino, *(The) Faraway Paladin* a vu sa première saison de 12 épisodes, réalisée par Yu Nobuta, diffusée sur Crunchyroll à partir du 9 octobre 2021.

Cet *isekai* a la particularité de voir son jeune héros William grandir en tant qu'humain au milieu d'une famille de trois morts-vivants de haut niveau. À leur contact, le jeune humain s'épanouit paisiblement dans les ruines d'une civilisation ancienne. Chacun s'occupe de lui, lui enseigne différents aspects utiles dans la vie, que ce soit la magie, le combat mais également la culture générale et les occupations de la vie courante comme l'agriculture. Ce qu'ils ignorent, c'est que l'enfant se souvient parfaitement de sa vie antérieure ratée et qu'il est bien décidé à saisir cette seconde chance et devenir une personne dont on peut être fier.

Si William appartient à une famille aimante et attentionnée, il se rend rapidement compte que ses parents lui cachent des choses. Déjà, il a interdiction de sortir. Ensuite, Marie, sa mère, va régulièrement prier seule et revient



©Kanata Yanagino, OVERLAP/The Faraway Paladin Production Committee

avec un petit pain. Mais parfois, ce sont les paroles des « adultes » qui le surprennent : « *en le formant depuis son plus jeune âge, il pouvait effectivement nous être utile* », « *je l'imaginais plus comme un boulet* » ou encore « *j'accepterais alors peut-être de t'en révéler certaines* ». Tous ces secrets perturbent beaucoup le jeune garçon qui, dans un premier temps, veut de tout son cœur élucider ces mystères puis, suite à plusieurs mésaventures, change finalement d'avis et décide d'accorder une confiance absolue à ses proches. Pour eux, il n'hésite d'ailleurs pas à se mettre en danger volontairement.

EN AVANT L'AVENTURE

À 15 ans, et après de rudes épreuves et de nombreuses révélations, William part

finalement explorer le monde en mettant à profit ses enseignements. Sa rencontre avec d'autres vivants est un passage obligé dans la double mission qu'il s'est donnée de redorer le blason de Gracefeel, sa déesse d'élection, et de marcher dans les glorieux pas de ses parents. Objectifs loin d'être évidents dans un monde dont il ne connaît pas les codes ni les acteurs politiques. Commence alors un nouvel apprentissage.

D'un point de vue technique, les épisodes sont dans la moyenne actuelle, sans aspérité. Même les phases d'action ne se démarquent

pas particulièrement et ne présentent pas de morceau de bravoure. Les décors de forêt sont étonnamment plus réussis que les grandes villes. Du côté des personnages, l'esthétique du manga qui adapte les *light novels* est respectée. Cette première saison de *Faraway Paladin* est sympathique et en suit scrupuleusement la trame. Elle mêle habilement mystère, magie, aventure et sentiments familiaux. Le récit ne traîne pas en longueur et le chemin de la rédemption emprunté par William est déjà perceptible.

Sandra Bernard

NOTRE JEUNESSE EN ORBITE

L'espace dont on a besoin

Quinze ans après *Denno Coil*, le désormais réalisateur et ex-animateur Mitsuo Iso revient aux affaires avec une nouvelle proposition SF via *Notre jeunesse en orbite*, ou la survie d'une bande de gamins dans l'espace. Et c'est encore à retrouver sur Netflix.

C'est une mue parfois impossible pour les animateurs stars. Dans une industrie à l'agonie en termes de main-d'œuvre, Mitsuo Iso parvient à quitter son costume d'animateur pour endosser celui d'un réalisateur. Après 30 ans de bons et loyaux services, Iso ne veut plus être sous l'apanage d'un réalisateur, et préfère nous raconter ses propres histoires. Ça tombe bien, il est aussi fort pour imaginer qu'animer. Mitsuo Iso a toujours été un artiste inspiré, optimiste et résolument moderne dans ses idées. Après la VR dans *Denno Coil* (voir *AnimeLand* n° 232), l'artiste revisite la quête spatiale avec, une nouvelle fois, des enfants en guise de personnages principaux. Désormais, l'I.A. est si développée que l'espace est une attraction à la portée de tous. « *Lorsque l'espace sera commercialisé, les familles et les enfants vont y aller* », confiait le réalisateur sur la chaîne YouTube de Netflix. La société « Deegle » en profite pour faire gagner un aller-retour à une bande de gamins. Problème : la capsule, touchée, finit à la dérive.

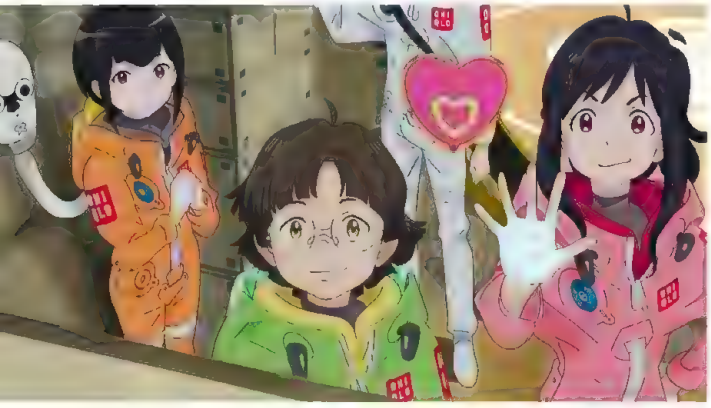
LA SOUPE ISO

Sans prendre le temps de poser son cadre, Iso nous envoie en 2045 et dégaine sans traîner pléthore d'idées pour imaginer la vie en orbite : les appareils mobiles à écran

© Netflix

ont laissé place à des « gants intelligents » (il suffit de cliquer sur sa main pour ouvrir une application), on peut recharger son soda en collant son gobelet sur un logo Coca-Cola plaqué contre un mur, et les repas du futur sont condensés dans des bâtonnets de glace. Avec lui, cet avenir faussement possible paraît cool et branché, à l'image des combinaisons « Oniqlo » que revêtent les personnages.

Parmi les trois Terriens en voyage, on retrouve un membre de l'ONU2 (qui a succédé à l'ONU), un jeune garçon et une youtubeuse. Iso n'en brosse d'ailleurs pas un portrait très élogieux puisqu'elle est obnubilée par les vues et ses abonnés (« *Si je meurs je pourrais dépasser les 100 millions d'abonnés* »). C'est à la fois caricatural et bien senti car les personnages, à travers leurs remarques et susceptibilité, partagent une facette de la société actuelle. Le groupe est complété



par deux enfants nés sur la Lune, Tôya et Konoha. Le premier s'avère le personnage central de cette survie. Haineux de la Terre et des Terriens, Tôya participe à contrecœur à ce voyage. Mais sa connaissance des technologies sera précieuse pour aider le groupe à survivre.

SURVIVAL

Découpé en deux films au Japon, *Notre jeunesse en orbite* est un survival intense et délirant, intelligent et visionnaire, très au point

sur le plan technique grâce au design épuré de Kenichi Yoshida et aux plans de Toshiyuki Inoue[1] (le professeur d'Iso). Mais, côté écriture, le show demande une vraie digestion tant les thématiques et infos techniques inondent les dialogues. Évoquant notre rapport à Dieu, au terrorisme (qui n'existe presque plus ici), au racisme, la série expose la jeunesse face à ses responsabilités à l'heure où la menace climatique grandit et que l'humain continue de pomper sa planète. D'actualité, donc.

Bruno de la Cruz

1. Pour en savoir plus sur le process créatif de Mitsuo Iso, nous vous recommandons de lire l'interview de Toshiyuki Inoue chez nos amis de *fullfrontal.moe* Lancé en 2018, composé d'une dizaine de membres et exclusivement en anglais, le site offre une vision contextualisée des sujets traités, avec un slogan « *par des otaku pour des otaku* »

MY HERO ACADEMIA WORLD HEROES' MISSION

Course contre la montre

Les élèves de Yuei reviennent dans un très attendu troisième opus. Le film est sorti en salle dans nos contrées en janvier dernier et si l'on devait le décrire en un mot, ce serait : surprenant ! (Attention, petits spoilers.)

On quitte les bancs de l'école pour partir aux quatre coins du globe afin de stopper le vil Flect Turn qui menace l'humanité. En effet, il est à la tête de Humarise, une organisation qui vise à éradiquer les Alters. Son plan est simple : faire exploser de puissantes bombes à travers le monde. Les héros ainsi que leurs stagiaires vont unir leurs forces pour empêcher la catastrophe d'arriver avant la fin du compte à rebours. Deku, Bakugo et Todoroki vont être envoyés à Otheon, un pays fictif en Europe. C'est là que Midoriya va faire la rencontre de Rody, un habitant d'Otheon qui fuit la police. Sur un malentendu, il va être considéré comme complice de Rody et n'aura pas d'autre choix que de fuir aussi. Cerise sur le gâteau, un avis de recherche pour Deku est lancé dans le monde entier.

Même si vous êtes un non-initié à l'univers de *My Hero Academia*, vous pouvez aisément regarder le film. Cependant, pour une meilleure compréhension et appréciation, il est préférable d'avoir vu

©2021 My Hero Academia The Movie Project © K. Horikoshi/Shueisha

la série dans son intégralité car le film se déroule pendant l'*arc* de l'agence d'Endeavor, soit durant la saison 5. Avec ce troisième film, on peut se demander comment l'équipe de production peut se réinventer. Il est certes difficile de faire mieux en termes de surprises que le partage du *One for All* entre Deku et Bakugo imaginé dans le deuxième long-métrage. Pourtant, une tout autre surprise nous est présentée. En effet, en plein milieu de l'histoire, une scène en particulier peut nous sortir du film. Il s'agit d'une séquence, qui plus est plutôt longue, autour de Deku et Rody, qui partagent de bons moments de vie. Ils se baladent dans de magnifiques paysages panoramiques de montagnes soulignés par une douce musique. Une vraie bromance ! C'est loin d'être une mauvaise idée mais assez inhabituel, surtout pour *My Hero Academia*.

Cependant, le film souffre d'un rythme en dents de scie. Ce qui est dommage au vu de son ouverture qui ne passe pas par quatre chemins. On est directement plongé dans l'action et le ton est donné. En avançant dans l'intrigue, on perd l'idée que Deku est mondialement recherché. En outre, les tenues qui font office de promo pour le film ne sont étonnamment visibles que les premières minutes... Il manque enfin peut-être quelques minutes supplémentaires pour approfondir certains aspects survolés, laissés dans l'ombre. Malgré tout, l'ensemble colle bien à l'univers de la franchise. On passe un agréable moment. Le final est impeccable avec non pas un mais trois combats géniaux. L'antagoniste est prometteur, Flect Turn n'hésite pas à faire couler du sang pour assouvir ses objectifs. Le challenge est bien présent. Son alter est difficile à battre, notamment pour Deku, en désavantage avec le One for All.

Le personnage de Rody est également attachant. On va chercher à savoir quel est son alter au cours de l'histoire. En réalité, il est dévoilé depuis le début mais seule la mise en scène peut nous le faire deviner. Il n'est révélé qu'à la tout fin, à point nommé. En bref, ce n'est certes pas le meilleur film de la franchise mais il reste très divertissant.

Agnès Andre

ON A VU...

LE CUPHEAD SHOW !

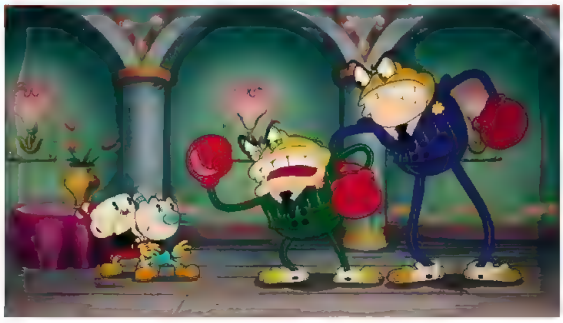
Un brin fêlé

Diffusé depuis le 18 février 2022, *Le Cuphead Show !*, réalisé par Dave Wasson, est une exclusivité Netflix en 12 épisodes inspirée du jeu vidéo *Cuphead : Don't Deal With The Devil* sorti sur Xbox One en septembre 2017.

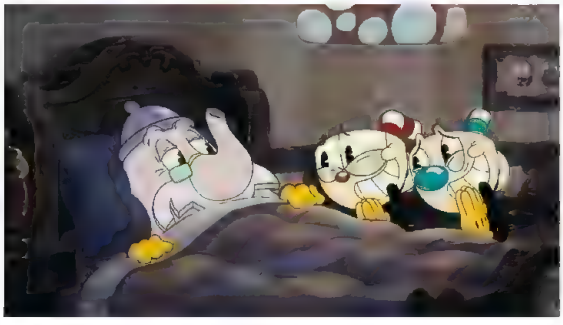
Les deux jeunes protagonistes, des tasses anthropomorphes, – Cuphead le fanfaron et son frère Mugman un brin plus timoré –, vivent de folles aventures dans un monde coloré et surréaliste. Ils croisent tour à tour des grenouilles bagarreuses, un bébé aux faux-airs de Chucky, un gang de légumes assoiffés et même le diable en personne. Dans chaque épisode, les deux héros immatures et naïfs apprennent une bonne leçon et sont généralement sauvés par leur lien fraternel puissant et sincère.

Si la série prend quelques libertés avec le scénario du jeu vidéo, différents mondes et antagonistes sont bien présents. Il n'est d'ailleurs nul besoin d'avoir joué à la version vidéo-ludique pour profiter pleinement de l'ambiance et des blagues dont l'humour de situation est tout à fait consensuel mais efficace. On sent les ennuis venir de loin, mais le rythme et les dialogues entraînants bercent le spectateur qui retrouve son âme d'enfant, d'autant que chaque épisode n'excédant pas 14 minutes (générique compris), il n'y a jamais de longueur inutile.

© Lighthouse Studios 2022



Du côté du doublage, que ce soit en VO ou en VF, la série n'a pas à rougir, avec la présence au casting de la version originale de Tru Valentino, Gary Anthony Williams, Keith Ferguson, et pour la version française d'Alexis Tomassian, Christophe Lemoine, Dorothée Pousséo, Patrick Préjean ou encore Jérémy Prévost. Les dialogues sont percutants, parfois caustiques, souvent drôles. Il n'est pas rare qu'un passage chanté de style music-hall, composé par le musicien Ego Plum, émaille les différents épisodes.



Le Cuphead Show ! est une de ces petites douceurs délicieusement rétro. Cette série jeunesse inspirée du fameux jeu vidéo punitif *Cuphead* en reprend l'esthétique délicieusement surannée des dessins animés américains des années 1930 issus des studios Disney et surtout Fleischer (*Betty Boop*, *Popeye*, etc.) : grain de l'image, poussières sur le négatif, style d'animation, colorisation à l'aquarelle, ombre portée du celluloïd, jusque dans le générique jazz *Ragtime*. Le travail des frères Chad et Jared Moldenhauer, à l'origine du concept original, est fidèlement repris et légèrement lissé pour faciliter l'animation. Ainsi, les contours des personnages sont toujours parfaitement définis et quelques éléments 3D font une apparition discrète, tout comme quelques effets spéciaux numériques épars.

Légèreté, humour et insouciance sont les maîtres-mots de la mini-série *Le Cuphead show*. Si le scénario paraît décousu, en particulier autour de l'intrigue entre le diable et Cuphead, il semble que la suite soit en préparation, ce qui porterait à 36 le nombre total d'épisodes commandés, de quoi étoffer l'histoire et ses personnages doux dingues. Mais si vous vous attendez à du trash ou du vulgaire, passez votre chemin, cette série est parfaitement adaptée à un jeune public, même si les plus grands y trouveront également leur compte.

Sandra Bernard

LES BAD GUYS

Suicide Squad version Dreamworks

La nouvelle comédie d'action animée de Dreamworks remplit parfaitement son rôle de joyeux divertissement, biberonné à de multiples références à destination plutôt des parents – sans que les enfants ne s'ennuient bien sûr.

Adapté d'une série de romans rigolos australiens (*Les super méchants* en français, chez Casterman), *Les Bad Guys* ne se distinguera pas par son originalité : une équipe de braqueurs zoomorphes essaie de s'amender après avoir été arrêtée en pleine tentative de vol, mais les apparences sont de toute évidence trompeuses. M. Loup, M. Serpent, M. Requin, M. Piranha et M^lle^ Tarentule se croient les plus cools et les plus malins, et c'est le début d'une succession de retournements de situation tour à tour bien vus et téléphonés, mais surtout drôles. Plutôt que le sujet, c'est la manière qui emportera l'adhésion du spectateur. On y rit de bon cœur, et souvent.

Étonnant télescopage, la série *Super Crooks* et ce film *Les Bad Guys* se déroulent dans une ville de Californie qui ressemble furieusement à San Francisco et racontent tous deux la vie de malfrats embarqués dans des plans beaucoup plus grands qu'eux et dont ils pourraient bien être les dindons de la farce. Cependant, le film de Dreamworks fait preuve d'une énergie et d'une malice dont est totalement dépourvue la série Netflix initiée par Mark Millar. Il est vrai que *Les Bad Guys* ne dépareillera pas dans le catalogue Dreamworks avec son humour potache et décalé, commun à *Shrek* comme à *Kung Fu Panda*. Comme eux, il revendique totalement ses influences (voir entretien du réalisateur Pierre Périfel).

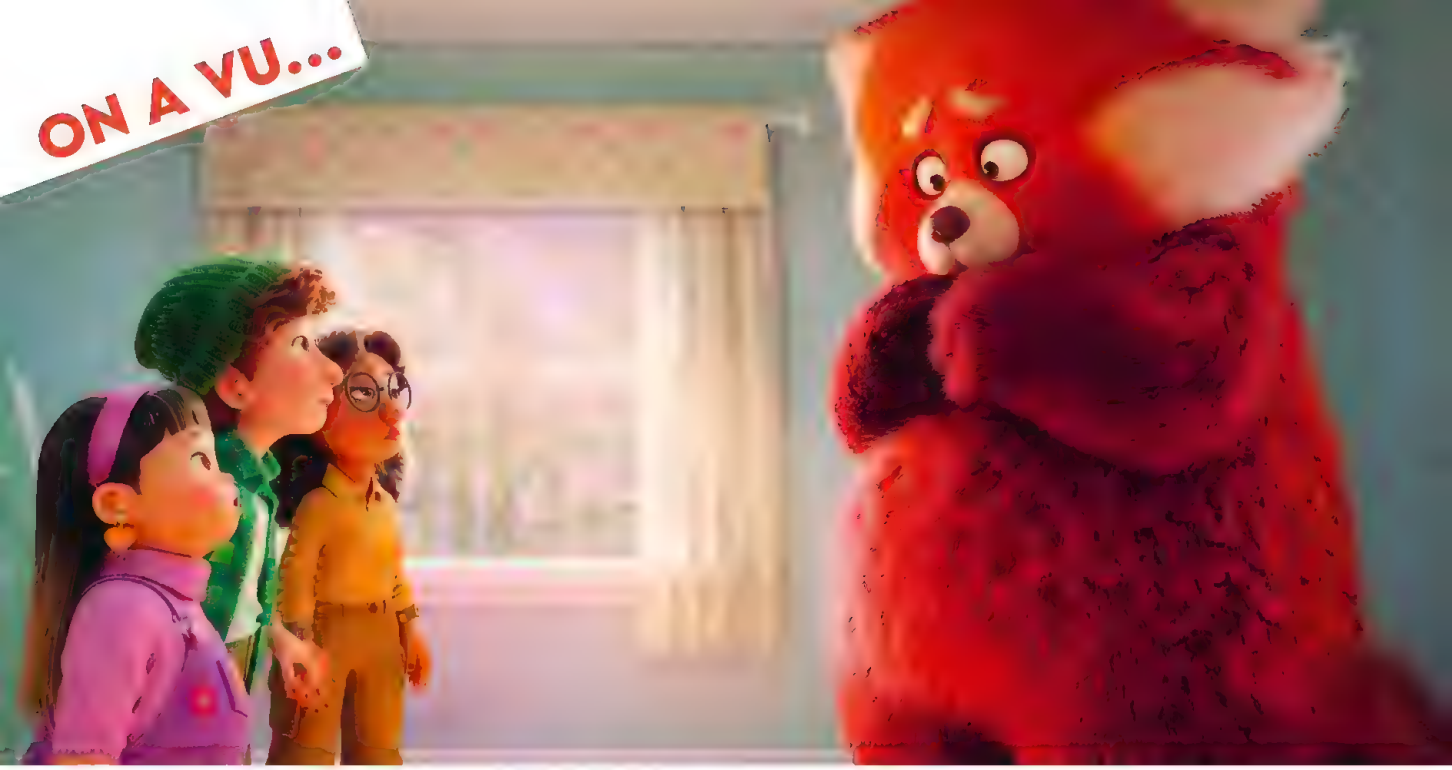
Petit cocorico, même s'il se déroule aux États-Unis, ce film-ci bénéficie notamment de l'inspiration de la bande dessinée franco-belge, ainsi que de la coolitude d'*Edgar de la Cambriole* associée à un hommage évident au *Sherlock Holmes* version Miyazaki. Sans

©2022, Dreamworks

conteste, le personnage central du Loup (Wolf en VO) est un mix bien animé du renard détective et de sa Némésis, le méchant loup mégalomane mais malgré tout attachant. Parmi les autres influences, citons en vrac *Fast and Furious*, *Mission : Impossible*, *Ocean's Eleven*, *Zootopia* (Wolf est un grand cousin de Nick le renard)... On s'amusera aussi de l'évidente parenté entre King Shark de *Suicide Squad* et Requin dans le présent film. Il serait cependant injuste de crier au plagiat puisque le personnage est présent dans la série originelle australienne.

Côté animation, zéro esbroufe : tout est orienté sur la dynamique du récit et la justesse des attitudes. De fait, le film pourrait sembler techniquement mineur, mais il faut plutôt l'apprécier pour sa recherche maximale d'efficacité qui n'a pas besoin de s'encombrer de plans wawahou. Les personnages donnent parfois l'impression d'être cel-shadés, c'est-à-dire qu'ils s'aplatissent pour sembler en 2D alors qu'ils sont en 3D, mais l'effet reste très léger, et surtout cela permet de rapprocher les scènes concernées de leurs glorieux modèles toonesques (on pense souvent à Tex Avery) ou japonais (les flics rappellent les policiers du Yard, aussi nombreux que maladroits dans *Sherlock Holmes*). On saluera d'ailleurs le fait que les forces de l'ordre comptent pour une fois autant de filles que de garçons. Pour conclure, la familiarité qui s'installe rapidement avec les personnages est un bon indicateur pour espérer une suite. Après tout, Danny Ocean (3 films) ou Dominic Toretto (bientôt 10 !) ne se sont pas limités à une seule aventure...

Sébastien Célimon



ALERTE ROUGE

Pixar s'adoucit au contact du Panda Roux

Un nouveau film Pixar est toujours un événement. *Alerte rouge* se révèle une très bonne cuvée, moins catastrophiste que ne l'entend son titre – le titre anglais « *Turning Red* » est plus malin car il peut se comprendre de différentes manières.

La jeune Meilin (Mei-Mei pour les intimes) est une Canadienne d'origine chinoise qui grandit dans le respect de ses ancêtres et de sa famille, modèle d'une intégration réussie dans le Toronto cosmopolite du début des années 2000. La famille Lee gère un temple aux couleurs du panda roux ouvert notamment à la diaspora chinoise. Cette exploitation folklorique et d'apparence un peu artificielle des traditions dissimule un puissant secret que Meilin découvre un matin en se levant : les filles de la famille qui arrivent à la puberté se transforment en Panda Roux géant ! On comprend très vite que le Panda représente la libération des hormones qui entraîne l'enfant sur des montagnes russes émotionnelles. Et les occasions de s'émouvoir et de virer au rouge Panda ne manquent pas pour la sérieuse Meilin : résistance à la pression avilissante de sa mère trop protectrice, désir irrépressible d'assister avec ses meilleures amies au méga concert du boys band du moment, juste colère face à la méchanceté gratuite des autres enfants...

PANDA, PETIT P... NON, GRAND PANDA !

La réalisatrice canadienne d'origine chinoise Domee Shi a mis beaucoup d'elle-même dans *Alerte rouge*. Tout comme son collègue Enrico Casadora pour *Luca* l'an passé, elle s'est appuyée sur son enfance et son intense relation à sa mère et à ses amies d'alors pour écrire ce film. Enfant du métissage, elle convoque tout autant les références de la pop culture adolescente mondialisée (chaque époque accouche de son boys band,

©2022, Disney, Pixar

nommez le vôtre…) que l'importance de ses racines chinoises, la place primordiale des femmes et la construction de son identité dans la période essentielle de grande violence intérieure comme extérieure de la puberté. Si Vice-Versa, génial conte psychanalytique, se concentrait sur la cohabitation difficile des émotions dans le système complexe de la conscience d'une jeune ado, *Alerte rouge* s'intéresse davantage à la présence au monde de l'adolescente tiraillée entre rester l'enfant sage conforme à l'attente de sa mère et son besoin de s'affranchir et de trouver sa voie qui peut être pris comme une trahison. En outre, la solidarité et l'accompagnement dans les étapes de la vie des générations de femmes chinoises touchent infiniment.

Domee Shi apporte non seulement le sujet mais aussi un traitement qui assume totalement là aussi son métissage. Le Panda Roux est hyper expressif, immédiatement familier et attachant. C'est une énorme peluche adorable (comme son modèle dans la vie, quoi, en plus petit cependant) dont les ressorts comiques empruntent de manière large à l'animation, en particulier japonaise. Lors de la conférence de presse en ligne du film, les superviseurs de l'animation Patty Kihm et Aaron Artman ont bien expliqué leur envie de positionner le film comme un pont entre Orient et Occident, d'utiliser les codes du *shôjo* et du *kawaï* pour accentuer les émotions, dans un melting-pot culturel en écho au cadre du film et à la personnalité de sa réalisatrice. S'ils se sont gardés de nommer des œuvres en particulier, l'inspiration japonaise est évidente, et la période de l'adolescence traitée de manière métaphorique est, il est vrai, un thème majeur et récurrent des *anime* depuis longtemps.

PANDA + ET DISNEY –

Alerte rouge a été initié par Pixar avant la pandémie et le lancement de Disney+. Sa finalité était d'être diffusé au cinéma et nombre de scènes sont d'ailleurs totalement pensées pour l'expérience du grand écran. Or, il en a été décidé autrement, même en France, et *Alerte rouge* est disponible comme *Luca* et comme *Raya* avant lui sur Disney+ depuis début mars. C'est un peu triste car plus qu'un film familial, *Alerte rouge* est une célébration de l'amitié (de sororité plus particulièrement ici) idéale et propice pour les bandes de copains et de copines du collège. Il y a tout dedans pour amuser la jeune génération qui sera peut-être surprise que les mécanismes relationnels diffèrent finalement peu en deux décennies, malgré l'avènement du numérique nomade tous azimuts, dont Disney+ est justement un avatar. Donc notre conseil pour conclure : regardez ce film avec vos amis autant qu'avec vos proches. C'est la définition parfaite du film qui rassemble, et c'est peu dire qu'avec les troubles internationaux de ce début d'année, cela en devient plus que jamais nécessaire.

Sébastien Célimon

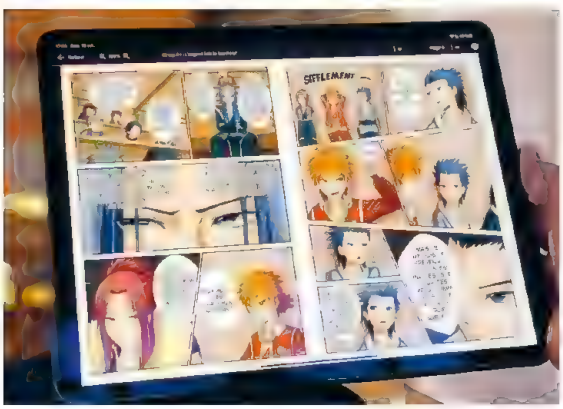
ENTRETIEN MANGAS.IO

Romain Regnier

Un pari gonflé et audacieux made in France

Soyons honnêtes : quand on a entendu parler pour la première fois de Mangas.io, on ne donnait pas cher de leur projet de plateforme d'abonnement de lecture de chapitres de mangas. Et puis ils ont démontré leur sérieux, leur engagement, leur volonté et progressivement, ils ont signé avec des éditeurs de plus en plus importants. Entretien avec Romain Régnier, son opiniâtre fondateur.

AnimeLand : Comment s'est monté Mangas.io ?
Romain Régnier : C'est avant tout quatre ans d'efforts. Quand on discutait avec des fonds d'investissement, ils pensaient qu'il était simple d'avoir des accords avec des éditeurs pour du contenu, et ils ne mesuraient pas du tout combien il est difficile de négocier ces droits. Ça prend du temps et beaucoup de patience. Notre point de départ était d'argumenter sur la nécessité d'une offre légale pour contrer le scantrad tout en plébiscitant une logique d'expérience, c'est-à-dire que nous avons adopté une approche de produits spécialisés. Nous avons tenu compte des usages généralisés aujourd'hui et constaté que très peu de monde achète à l'acte en numérique. C'est à partir de tout cela que nous avons développé notre offre. Nous sommes une équipe de 13 personnes disséminées à travers toute la France.

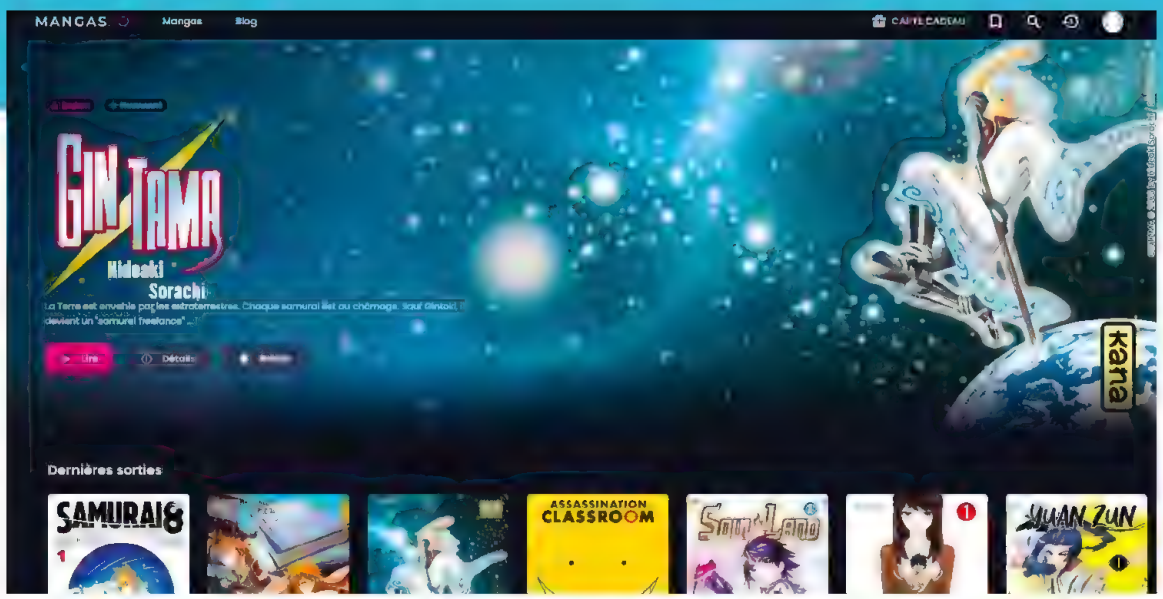


DR

AL : Que représente votre catalogue ?
RR : Nous avons pour l'heure réuni 150 titres qui représentent près de 1 300 chapitres, dans tous les genres et de toutes origines. Les éditeurs qui ont accepté de nous suivre sont Black Box avec ses œuvres patrimoniales, Kana et ses blockbusters, naBan, Ki-oon, Mahô, Akata, IMHO, ManEd.. Leur présence est assurément une preuve de crédibilité et nous tenons à les conserver et à les engager encore davantage à l'avenir.

AL : Comment voyez-vous le lancement de Manga Plus par la Shueisha ?
RR : Leur arrivée en France fait bouger les lignes et ne peut qu'être intéressante. Nous nous voyons comme complémentaires. Le manga numérique est sous-valorisé, c'est un actif qui mérite d'être soutenu et ils participent fortement à populariser eux aussi l'offre légale.

AL : Comment fonctionnez-vous et quels sont vos leviers de financement ?
RR : Nous proposons un abonnement à deux durées possibles, mensuelle ou annuelle, avec l'argument qu'un abonnement coûte le prix d'un manga au mois. C'est donc très attractif. Ensuite, nous avons une affiliation avec notre partenaire Bubble qui nous rémunère si un de nos clients vient acheter la version papier sur leur plateforme en provenance de Mangas.io. Outre le papier, nous avons aussi un système similaire sur les produits dérivés. Ça c'est pour la partie consommateur et notre



“LE MANGA NUMÉRIQUE MÉRITE D’ÊTRE SOUTENU.”

cœur d’activité bien sûr. Nous nous finançons sinon avec l’apport de *business angels* et des organisations comme la Banque Publique d’investissements (BPI) qui croient dans notre projet et nous donnent les moyens de le construire sur le moyen terme.

AL : Dans un marché concurrentiel avec d’autres plateformes de BD numérique comme Izneo, comment comptez-vous vous distinguer ? Quel est votre différenciateur ?
RR : Notre différentiation tient dans notre spécialisation, dans certaines exclusivités et dans notre accompagnement éditorial. Notre objectif est de renforcer l’expérience de notre univers via notre blog, des trailers vidéo et un contact direct via les réseaux sociaux mais aussi dans les grands salons avec nos clients actuels et futurs. Même si nous sommes un acteur du numérique, nous tenons particulièrement à rencontrer nos utilisateurs, à échanger, à convaincre si besoin. C’est encore plus vrai à la suite de la pandémie.

AL : Enfin, le manga oui, mais le webtoon aussi ?
RR : Aujourd’hui nous n’envisageons pas de proposer du webtoon sur notre plateforme. J’adore le format mais la réalité c’est qu’il y a déjà plusieurs acteurs déjà présents et certains très, très gros. Ces très gros peuvent se permettre de faire du gratuit, or une plateforme comme la nôtre, indépendante, ne peut pas se le permettre car nous avons besoin de nous financer.

Propos recueillis par Sébastien Célimon

AS
ANIME-STORY.FR
CHRONIQUES & PODCASTS

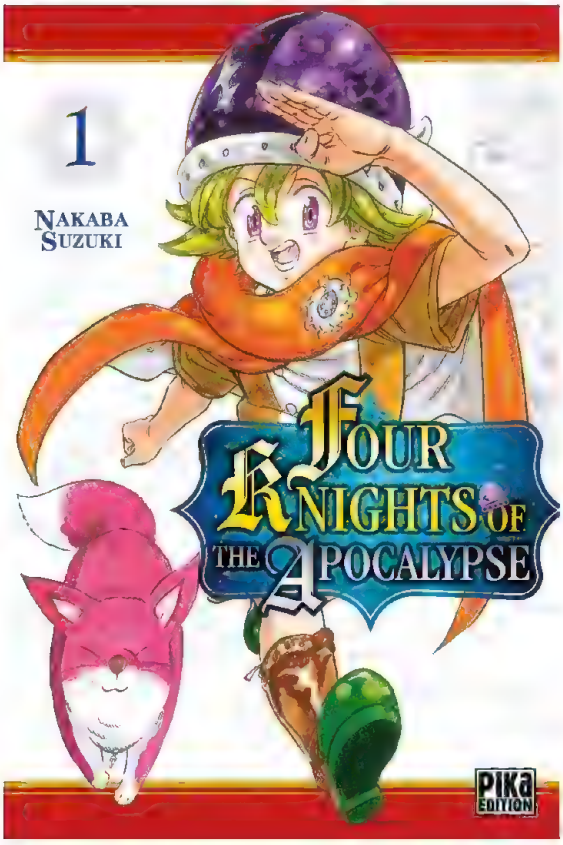
ENTRETIEN AVEC NAKABA SUZUKI

Nakaba Suzuki

Le Cavalier de la Fantasy

Après 41 tomes de *Seven Deadly Sins* bien remplis, l'auteur Nakaba Suzuki n'a pas traîné pour proposer une nouvelle série. Avec *Four Knights of the Apocalypse*, l'artiste prolonge, en mode miroir, l'univers existant et donc sa formule gagnante.

AnimeLand : Dans quel état d'esprit avez-vous fini *Seven Deadly Sins* et comment avez-vous préparé *Four Knights of the Apocalypse* ?
Nakaba Suzuki : J'ai pensé, avec émotion : « Ça y est, j'ai fini ! » Mais, pendant les préparatifs de ce nouveau projet, j'ai dessiné d'autres mangas (*rires*).



AL : Quels ont été les conseils de votre éditeur pour cette nouvelle série ?
NS : Je n'ai pas spécialement eu de suggestions de la part de mon responsable éditorial. Comme ma série précédente parlait de chevaliers légendaires, j'ai pensé mettre en scène un jeune héros pour cette nouvelle histoire.

AL : *Four Knights of the Apocalypse* semble être l'opposé de *SDS* : un héros naïf qui ne connaît rien de ce monde (Percival) par rapport à un expérimenté roublard (Meliodas), et des héros beaucoup plus faibles (au début de l'histoire) que la génération précédente.
NS : Si l'impression avait été la même qu'en lisant *Seven Deadly Sins*, il n'y aurait eu aucun intérêt à ce renouvellement d'histoire et de héros. Ça n'aurait pas été très intéressant, vous ne trouvez pas ?

AL : Nous savons que vous admirez Toriyama-san. Impossible de ne pas penser à Arale ou Goku en voyant Percival ! Il est fort, naïf et gentil ! Comment l'avez-vous construit, lui et ses pouvoirs ?
NS : Je voulais surtout en faire un personnage opposé à Meliodas, donc voilà ce que ça a naturellement donné. Même s'il reste un personnage plein de mystères.

AL : Il existe énormément de mangas de fantasy. Pourtant vous avez toujours de nouvelles idées pour vous démarquer !
NS : Eh bien, je crois que j'arrive à inventer ce genre de choses car je me libère de certaines entraves en buvant chaque semaine avec mon responsable éditorial (*rires*).

© Nakaba Suzuki / Kodansha Ltd

TU CONNAIS ?
ON SERAIT SUR L'ÉCHINE DU DRAGON ?!
OUI, MAIS JE L'AVAIS TOUJOURS OBSERVÉE DEPUIS EN BAS, JUSQU'À MAINTENANT.
TRENTE MILES ?!
C'EST UNE ÉTRANGE CHAÎNE MONTAGNEUSE QUI SE TROUVE À ENVIRON TRENTE MILES DE PAYSAN, LE VILLAGE OÙ ON ÉTAIT.
J'ESPÈRE QUE LES AUTRES VONT BIEN... IL FAUT VITE RETOURNER LÀ-BAS !
ALORS C'EST QUOI, CET ENDROIT ?
ON N'ÉTAIT PAS CENSÉS ÊTRE AU VILLAGE, DONNIE ?
SI...
176

"JE VOULAIS FAIRE DE PERCIVAL UN PERSONNAGE OPPOSÉ À MELIODAS."

AL : *Four Knights of the Apocalypse* offre des décors encore plus impressionnants que dans *Seven Deadly Sins*...
NS : Dans ma série précédente, les personnages se déplaçaient principalement grâce à Mama Hawk et la magie de téléportation de Merlin. Mais l'un des concepts que j'ai voulu dépeindre dans cette nouvelle série est celui du voyage d'aventure, et c'est sûrement la raison de cette impression. Quitte à dessiner de la fantasy, je tenais absolument à faire évoluer les personnages dans des univers qui n'appartiennent pas au réel.

AL : Vos combats dégagent encore et toujours beaucoup de puissance et de vitesse...
NS : Pour moi, ce n'est pas tant une impression de puissance et de vitesse que j'ai voulu dégager. Si j'ose dire, je me suis surtout appliqué à dessiner une « composition facile à comprendre ».

AL : Savez-vous si cette série sera longue et si des *spin-off* sont attendus ?
NS : Je pense qu'elle ne sera définitivement pas courte... Quant aux *spins-off*, la décision revient à Kodansha.

© Nakaba Suzuki / Kodansha Ltd

“UNE APPROCHE ET UNE ORIENTATION DIFFÉRENTES DE THE SEVEN DEADLY SINS.”

AL : Vous tenez régulièrement un blog à jour mais vous ne semblez pas être sur les réseaux sociaux. Pourquoi ?
NS : En réalité, c’est ma femme qui s’occupe de mon blog, de ma vie je n’ai jamais mis les pieds sur Internet. Je n’en ai pas besoin, car j’ai le téléphone et le fax (*rires*).

AL : Dans quelle mesure la pandémie a-t-elle eu un impact sur vous ?
NS : Je me suis senti un peu seul, car je ne pouvais plus aller boire avec mon responsable éditorial comme à notre habitude.

AL : Quelle est votre lecture du moment ?
NS : En ce moment, je lis *Kindaichi 37 sai no jikenbo* (*Les Enquêtes de Kindaichi, 37 ans*).

AL : Avez-vous un dernier mot pour nos lecteurs et lectrices ?
NS : Cette série adopte une approche et une orientation différentes de *Seven Deadly Sins*, mais vous y retrouverez certains personnages. J’espère que vous aurez hâte de découvrir l’histoire de ces héros 16 ans plus tard ! Et j’espère aussi pouvoir venir en France un jour pour faire une séance de dédicaces !

Propos recueillis par Bruno de la Cruz

Questions traduites par Emmanuel Bochew, réponses traduites par Pika. Remerciements aux éditions Pika et Clarisse Langlet qui ont rendu possible cette interview.

© Nakaba Suzuki / Kodansha Ltd.

ENTRETIEN AVEC FÉDOUA LAMODIÈRE

Fédoua Lamodière

La traductrice française des œuvres de Nakaba Suzuki

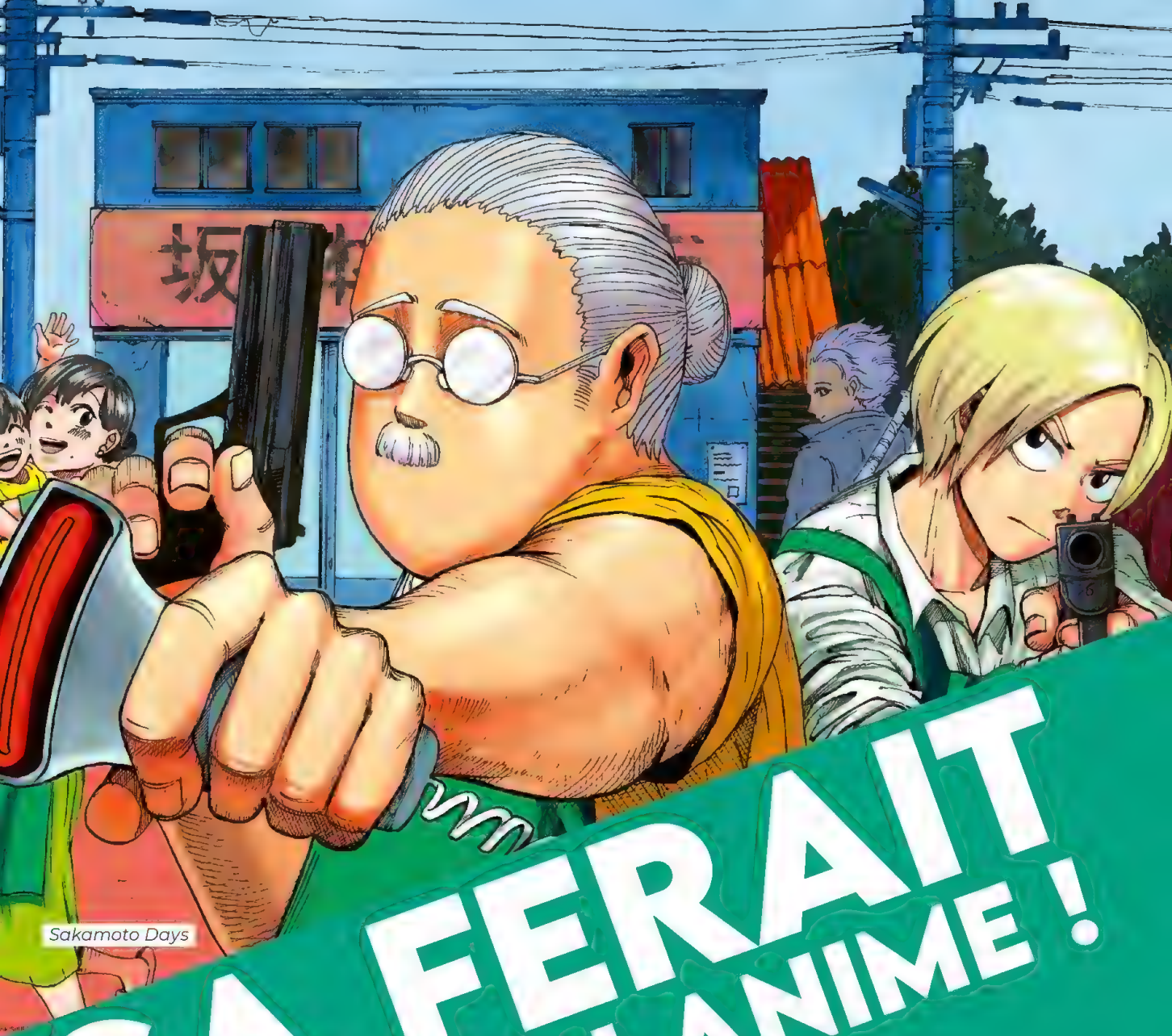
Après s'être chargée de *Seven Deadly Sins* mais aussi de *Blizzard Axel*, l'expérimentée Fédoua Lamodière (*Dragon Ball Super, DBS*) revient, en toute logique, s'occuper de *Four Knights of the Apocalypse* (*FKA*). Un vrai bonheur pour cette grande fan de Nakaba Suzuki.

AnimeLand : *Four Knights of the Apocalypse* n'est pas affilié comme une série *Seven Deadly Sins*, mais on imagine que vous avez dû vous sentir comme un poisson dans l'eau avec cette suite ?
Fédoua Lamodière : Même si dans les premiers chapitres, les références à *SDS* sont plutôt discrètes, c'est un avantage indéniable d'avoir déjà traduit 41 tomes dans le même univers, ne serait-ce que pour le lexique. Des termes se retrouvent, comme les noms de certains animaux, les Chevaliers Sacrés... C'est aussi très important parce qu'au bout de 8 ans et deux séries, je suis assez à l'aise avec le style de Nakaba Suzuki. Pour les premiers tomes, ma principale difficulté a été la transcription du nom du héros, j'ai beaucoup hésité entre Percival et Perceval. Mais pour *SDS* déjà, j'avais essayé de conserver les orthographes anglo-saxonnes et comme l'auteur a clairement écrit le nom de son héros à l'anglaise, j'ai fini par opter pour Percival.

AL : Comment jugez-vous ces premiers tomes ? On ressent encore une forte influence *Dragon Ball* avec ce Percival bon et naïf...
FL : Effectivement, c'est impossible de ne pas faire le parallèle avec *Dragon Ball*. Déjà parce que pour *FKA*, on part sur une quête initiatique là où les personnages de *SDS* n'avaient plus rien à apprendre. Je le dis à chaque fois que je peux, mais en termes d'écriture de personnage, Goku est pour moi une *masterclass* : son côté naïf tranche avec l'attitude *badass* qu'il peut avoir parfois, mais le tout est parfaitement équilibré, ce qui fait de lui un personnage profondément attachant. Il a été maintes fois imité, très peu égalé. Or, avec Percival, je retrouve ce mélange de candeur et de pureté désarmante qui contraste avec son immense puissance. J'ai tout de suite eu envie de l'adopter ! Bref, pour moi Percival est une grande réussite. Si j'aime à la folie Nakaba Suzuki, c'est principalement pour sa caractérisation des personnages et les relations qu'ils entretiennent. Et sur ces deux points, une fois de plus, je ne suis pas déçue !

AL : En France, le rôle des traducteurs et traductrices semble être enfin reconnu, que ce soit par les éditeurs, la presse ou le lectorat.
FL : Oui, il y a eu de gros progrès, disons qu'on est passés du statut « totalement invisibles » à « on sait vaguement qu'il y a un traducteur derrière la version française » (*rires*) ! Blague à part, je suis toujours un peu salée sur le sujet parce que j'ai passé des années à lire des avis du style «je n'aime pas la traduction de tel éditeur», comme si certains lecteurs pensaient que tout était traduit par une seule et même personne selon les éditeurs. C'est vrai, il existe un prix, mais c'est un prix pour une traduction, pas pour un traducteur. C'est subtil, mais c'est au fond très différent. C'est encore une fois l'œuvre qui est mise en avant, pas le traducteur. Après, je sais que j'ai des collègues qui sont très contents de rester dans l'anonymat plutôt que de se prendre les *haters* en frontal sur les réseaux sociaux.

Propos recueillis par Bruno de la Cruz



ÇA FERAIT UN BON ANIME !

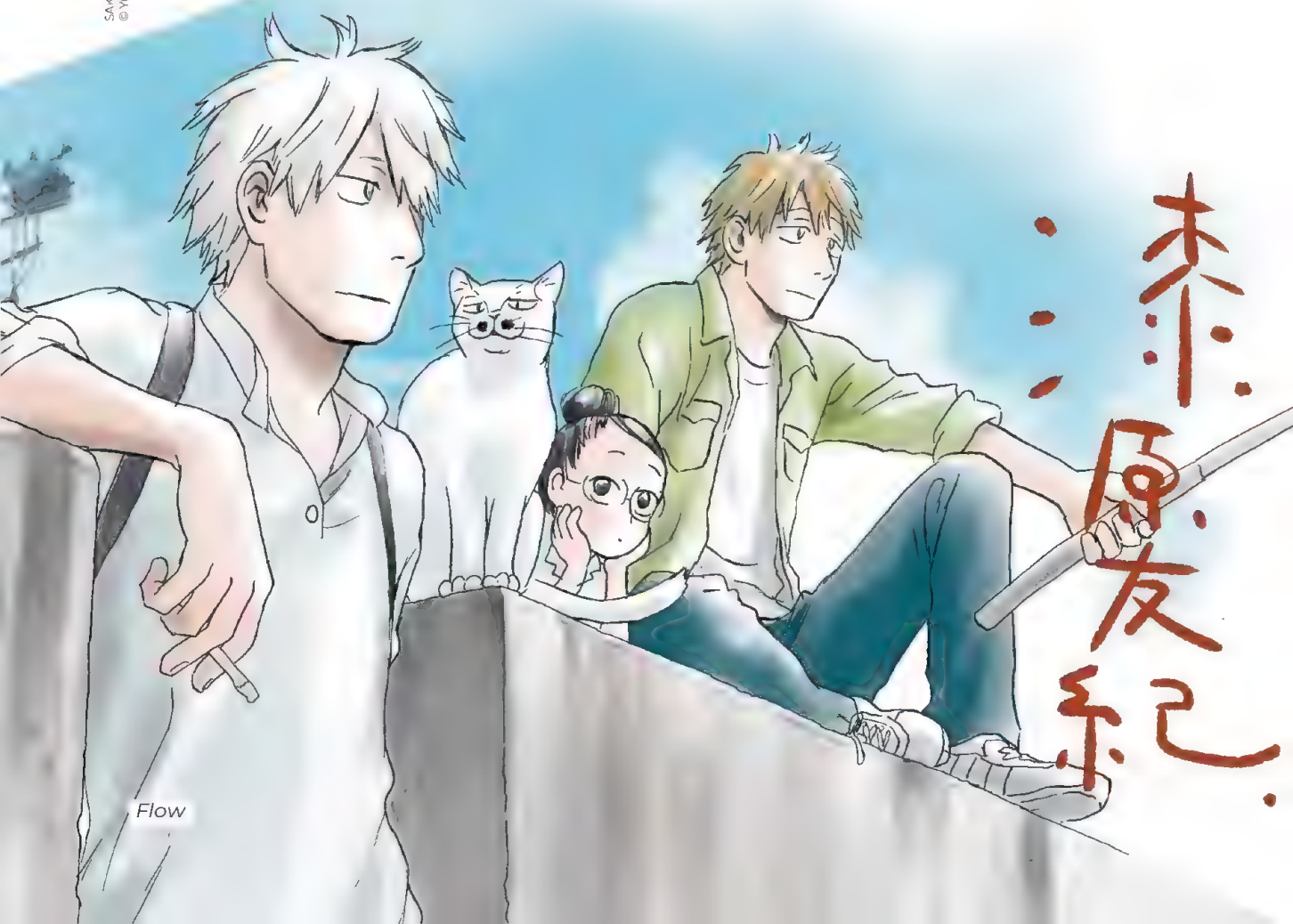
- Love Fragrance
- Criminelles fiançailles
- Pour le pire
- Lone Wolf & Cub
- La Danse du Soleil et de la Lune
- Manchuria Opium Squad
- Irena
- Dai Dark
- Flow
- Saturn Return
- Kowloon Generic Romance
- The Devil of the gods
- Goodnight I Love You
- Les Affamés
- Qin Opéra
- Android Type One
- Sakamoto Days
- Banana Sioule

AU MENU :

quoi voir ou quoi rattraper, d'un siège ou de mon canapé ?

L'expression avait d'abord l'allure d'une boutade, et puis à bien y réfléchir, elle avait un super potentiel dans l'évolution que nous donnons à *AnimeLand* : comment lier encore plus fort mangas et *anime* quand on parle déjà beaucoup d'*anime* adaptés de mangas ? Simple : en parlant de ceux qui feraient selon nous un super *anime*, ou comment vous parler d'autres mangas qui nous ont tapé dans l'œil avec une approche différente !

SAKAMOTO DAYS © 2020 by Yuto Suzuki/SHUEISHA Inc.
© Yuki Urushibara / Kodansha Ltd



LOVE FRAGRANCE

Auteur : Kintetsu Yamada
Genre : romance, tranche de vie, comédie
Éditeur : Kana
Nombre de tomes : 6 (11 en VO terminé)
Date de sortie : 5 février 2021

Un parfum enivrant

On est habitué à voir de drôles de scénarios dans les mangas, et *Love Fragrance* est un super exemple de récit inattendu et dépaysant, jugez-en : le mangaka Kintetsu Yamada délivre une romance mature surprenante basée sur… l'odorat !

Liliadrop est une grande entreprise spécialisée dans les produits de bain. Asako raffole de ces produits qui camouflent les effluves de sa transpiration excessive. Totalement ralliée à la cause, elle travaille pour elle au service de comptabilité. Un jour, la jeune femme se fait interpeller par Kôtarô, un homme doté d'un odorat hors pair. Il est chargé du développement de nouvelles gammes corporelles au sein de la même société. En sentant l'odeur d'Asako, Kôtarô a une révélation : il a trouvé en elle sa source d'inspiration. Au risque de passer pour un gros détraqué, il lui demande une drôle de faveur. Heureusement, Asako est loin d'être insensible à son charme…

L'accroche de *Love Fragrance* est complètement tirée par les cheveux. En revanche, elle ne doit pas être un frein à la lecture, bien au contraire. Ici, la comédie romantique se veut mature. On ne tombe pas dans le malaise ni dans la niaiserie, les émotions et les réactions des personnages sont bien dosées. La relation entre les deux employés de bureau bienveillante. Le temps est pris pour développer leur histoire d'amour, à l'exception de leur mise en couple qui est somme toute assez rapide. Le trait de Kintetsu Yamada est simple tout en restant agréable à regarder. Dans l'ensemble, la douceur règne à travers le titre, même dans leurs plaisirs charnels. *Love Fragrance* est un manga idéal pour se détendre et se changer l'esprit tant l'histoire s'avère attachante et captivante. L'idée de l'adapter en *anime* sonne comme une évidence. Par exemple, les animateurs pourraient laisser libre cours à leur imagination notamment dans la mise en scène des différents parfums, joli défi comme surent le relever, dans un tout autre genre, les auteurs des *Gouttes de Dieu*.

Agnès André

© Kintetsu Yamada / Kodansha Ltd

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Une version animée viendrait rajouter une pierre à son édifice en découvrant ou redécouvrant une belle romance sous un nouvel angle créatif.

CRIMINELLES FIANÇAILLES

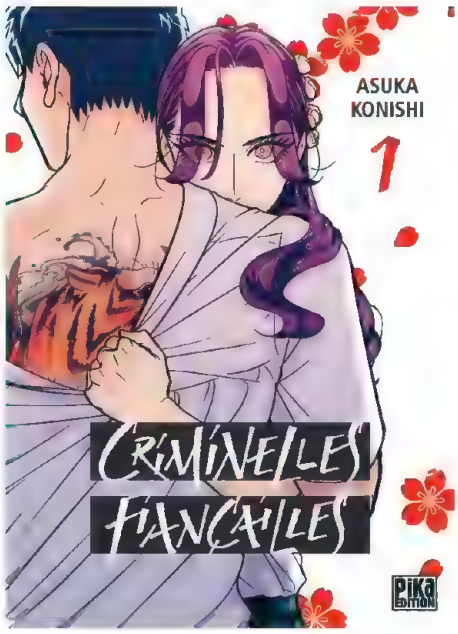
Roméo et Juliette version yakuzas

Quand deux clans mafieux veulent faire la paix, que font-ils ? Ils fomentent une idylle entre les deux héritiers lycéens. Mais entre la jeune fille prude et le beau gosse maso, tout ne se passe pas comme prévu.

Les contraires s'attirent et font de bonnes histoires d'amour ou d'humour... Et *Criminelles fiançailles* d'Asuka Konishi coche les doubles cases. Le pitch est plutôt improbable : une famille de yakuzas d'Osaka décide de se réconcilier avec un clan de Tokyo. Leurs solutions ? Organiser des fiançailles entre les rejetons lycéens des deux familles, qui ne se connaissent pas. Et voici comment Yoshino, jeune fille sage et pudique malgré son éducation au milieu de la pègre d'Osaka, se retrouve propulsée à la capitale pour rencontrer son « promis » Kirishima. Sous ses dehors de play-boy du lycée, celui-ci cache une personnalité violente et masochiste et un certain côté pot de colle... Arrivera-t-elle à s'en débarrasser ou au contraire à le manipuler ?

Classé comme un *seinen* pour ses thématiques (mariage arrangé, mafia, activités illégales), *Criminelles fiançailles* est pourtant bien gentillet et joue résolument la carte de la comédie décalée. La jeune fille d'Osaka est loin d'être une « cagole » contrairement aux perceptions des Tokyoïtes sur les habitants de la région. Et Kirishima avec ses différentes facettes joue avec elle comme un chat avec une souris, mais qui sait qui piègera l'autre ? Le style de dessin tout en angles peut séduire ou rebuter, mais ce titre sans prétention est une occasion en or de découvrir les dessous de la mafia japonaise sans se noyer dans des flots de sang ou du sordide.

Stéphanie Chaptal



Auteur : Asuka Konishi
Genre : romance, comédie, mafia, lycée
Éditeur : Pika
Nombre de tomes : 1 (5 en VO, en cours)
Date de sortie : 5 janvier 2022

© Asuka Konishi / Kodansha Ltd

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Comédie de gangsters, passion contrariée, contraires qui s'attirent ! De quoi tenir en haleine les spectateurs.

POUR LE PIRE

Marié ou pendu ?

Auteur : Taro Nogizaka
Genre : thriller psychologique, romance
Éditeur : Glénat
Nombre de tomes : 5 (7 en VO, en cours)
Date de sortie : 13 mars 2021

Le mangaka Taro Nogizaka fait son grand retour en France avec son nouveau titre *Pour le pire*. On suit une belle histoire de mariage à vous glacer le sang. L'amour, pour le meilleur ?

Arata Natsume travaille dans un service d'aide à l'enfance. L'un des enfants sous sa charge souhaite retrouver la tête de son père, cruellement décapité par la célèbre tueuse en série Bozo Shinagawa. La monstrueuse jeune femme a été condamnée à la peine de mort suite à un triple homicide. En acceptant d'aider le petit garçon, Arata se plonge dans un dangereux jeu de bluffs où le moindre faux pas peut lui coûter la vie. Il trouve une stratégie périlleuse pour arriver à ses fins : la demander en mariage ! Sauf que, contre toute attente, la détenue est plus que partante à l'idée de l'épouser.

La tension qui plane autour des deux protagonistes est clairement palpable. Le lecteur se fait embarquer dans une spirale où l'on doute de tout, tant les préjugés sont présents et les personnages enchaînent les coups de poker les uns après les autres. On sent que le mangaka est friand de suspense, il apporte un soin considérable à son récit. Ajoutez à cela le trait très expressif de ses dessins et vous obtenez une œuvre à ne pas rater. Rien que dans l'expression de Shinju Shinagawa, alias Bozo Shinagawa, le mangaka arrive à si bien déshumaniser la détenue que par moments, on croirait voir un démon. Il en dresse un portrait complètement déjanté, imprévisible. Juste avec un sourire, elle fait froid dans le dos. La profession d'Arata donne l'occasion de traiter le thème de la maltraitance de l'enfant. Il est intéressant de voir comment l'employé du service social établit ses propres lois pour venir en aide aux plus jeunes. Le titre est parfaitement pensé pour bénéficier d'une belle adaptation *anime*, reste plus qu'à trouver le bon studio imaginatif et surtout preneur de risque pour l'accepter. Pour le meilleur ?

Agnès André

NATSUME ARATA NO KEKKON -© 2019 Taro NOGIZAKA / SHOGAKUKAN

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Le manga livre un thriller psychologique bien orchestré. Le projet serait ambitieux à adapter en anime car la difficulté réside en particulier dans la mise en scène.

LONE WOLF & CUB

Le retour d'un incontournable

Panini poursuit son travail patrimonial : après *Sidooh* et en attendant *Soul Keeper*, c'est le chef-d'œuvre *Lone Wolf & Cub*, adapté au cinéma sous le titre de *Baby Cart*, qui bénéficie d'une très belle réédition.

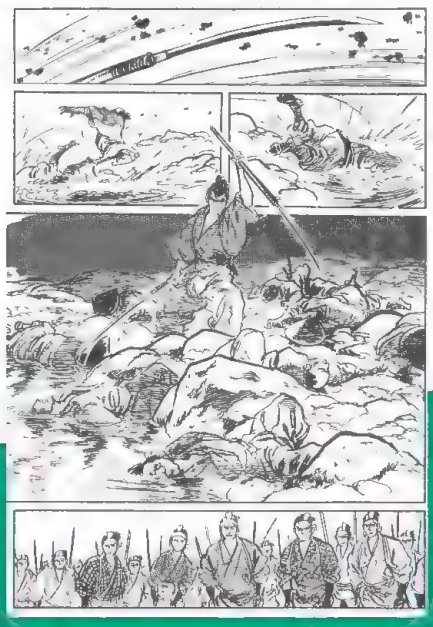
Sous la plume du regretté scénariste Kazuo Koike (professeur de Rumiko Takahashi), on plonge à l'ère Edo (1600-1867) qui couvre le XVII[e] siècle où la dynastie Tokugawa a placé l'archipel sous sa (terrible) domination. Sur plus de 8 000 pages, *Lone Wolf & Cub* témoigne de cette époque avec un duo de personnages improbable : un assassin, Ogami, est accompagné de son très jeune fils Daigoro qu'il trimbale dans une poussette. Ogami était le *kaishakunin* du Shogun (assassin personnel de l'État). Mais suite à une trahison et la perte de son statut, il réclame vengeance. Refusant le *seppuku*, il place son fils entre un sabre et un ballon pour un choix cruel. Si l'enfant choisit le sabre, il aura la vie sauvé mais devra succéder à son père dans l'art de l'assassinat (en intervenant vraiment !) ; si c'est le ballon, son père le tue. Daigoro opte pour le sabre : ainsi naît le duo Kozure et Okami (« Loup solitaire et Petit Loup »).

Auteurs : Kazuo Koike, Goseki Kojima
Genre : masterclass
Éditeur : Panini
Nombre de tomes : 1 (12 en VO, terminé)
Date de sortie : 8 décembre 2021

UNE ŒUVRE POLITIQUE

Lancé en 1970 chez Futabasha dans l'hebdomadaire pour jeunes adultes *Action Comics*, *Lone Wolf & Cub* détone par son style expressionniste, en mouvements, agressif, et très solide sur le plan anatomique. Goseki Kojima marque son époque et des générations d'artistes. Avec lui, et dans le sillage de ses compères Sampei Shirato (*Kamui-den*) et Hiroshi Hirata (*La Force des humbles*), eux aussi désormais disparus, c'est tout un courant, le *gekiga*, qui se forge une identité artistique et « répond » à l'école de Tezuka. Après une première version en 2003, *LWC* revient chez Panini dans une édition grand format avec pour chacun des 12 tomes près de 700 pages. Cette édition cartonnée avec dorure à chaud jouit d'une traduction révisée, conserve les onomatopées originales (traduites hors cases), dispose d'un glossaire mais aussi d'un cahier rédactionnel rédigé par des spécialistes du Japon.

Bruno de la Cruz



©LONE WOLF & CUB © 2001 by Kazuo Koike / Goseki Kojima

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Un classique qui mérite un portage sans concession pour ressusciter l'animation pour adultes.

LA DANSE DU SOLEIL ET DE LA LUNE

Auteur : Daruma Matsuura
Genre : te prend aux tripes
Éditeur : Ki-oon
Nombre de tomes : 1 (4 en VO, en cours)
Date de sortie : 3 février 2022

La nouvelle perle de Matsuura

Après l'émouvant et dramatique *Kasane la voleuse de visage*, la talentueuse Daruma Matsuura revient chez Ki-oon avec un titre tout aussi surprenant et enivrant qui convoque cette fois la quête du *bushi*.

Le drame social, elle aime ça, Daruma Matsuura. Après avoir suivi la carrière d'une fille capable de voler les visages pour cacher le sien et devenir comédienne, voici le quotidien d'un samouraï incapable de croiser le fer. Telle est la malédiction qui frappe Konosuke : à chaque fois qu'il s'approche d'une lame, celle-ci se tord et lui échappe ! Et dans une société ou la voie du sabre et du guerrier est vitale, l'impossibilité de se battre vous réduit à n'être qu'un moins que rien. Konosuke ne peut honorer la dernière volonté de ses défunts parents qui souhaitaient le voir s'accomplir comme guerrier.

SAMOURAÏ BAMBOU

Quel bonheur, quel délice que ce premier tome ! Une nouvelle fois l'autrice doit maltraiter son personnage principal, maudit et mal-aimé, et le rend quand même attachant. Elle continue de tacler les travers de la société (Kasane doit être belle pour être actrice, Konosuke doit manier le sabre pour être un vrai samouraï) et va jusqu'à susciter chez son héros des tentations suicidaires. Mais, ultime humiliation, Konosuke ne peut même pas tenir un sabre pour se faire seppuku ! Sans le sou, brisé, la rédemption à sa grande surprise vient d'une belle jeune femme qui veut le sauver. Mais pourquoi cette femme issue de la haute société viendrait à sa rescousse et demanderait à l'épouser ? « *Ce n'est pas parce que vous n'êtes pas capable de voir sa valeur qu'il n'en a aucune* », s'exclame-t-elle face à ceux qui l'attaquent. Cette arrivée pimente la vie bien morne de Konosuke et lui donne une raison de vivre. En positionnant son récit entre l'ère Tenô (1830-1844) et l'ère Bakumatsu (1853-1868), Matsuura nous interroge sur la définition du *bushi*, avec une pointe d'humour et une touche de fantastique : est-ce le sabre ou celui que le porte qui fait le samouraï ? Le regretté auteur Hiroshi Hirata (*L'Argent du déshonneur*) aurait sans doute apprécié la démarche...

Bruno de la Cruz

TAIYO TO TSUKI NO HAGANE ©2020 Daruma MATSUURA SHOGAKUKAN

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

On imagine bien Yuasa s'accaparer et adapter un récit aussi captivant !

MANCHURIA OPIUM SQUAD

V'la la bonne cam' !

Depuis sa refonte avec les éditions Dupuis, l'éditeur Vega redéfinit lentement mais sûrement son catalogue. En ce début d'année, vous pouvez mettre la main sur ce qui fait certainement partie de ses meilleurs titres, *Manchuria Opium Squad*.

Auteurs : Tsukasa Monma, Shikako (dessin)
Genre : Breaking Bad en Manchourie
Éditeur : Vega Dupuis
Nombre de tomes : 1 (6 en VO, en cours)
Date de sortie : 7 janvier 2022

À l'heure où les marchés vidéo et manga cherchent avant tout des œuvres bienveillantes accessibles à toutes et tous, la lecture de *Manchuria Opium Squad* (que l'on va amicalement rebaptiser *MOS*) offre un récit sans concession bienvenu.

LA CITÉ DE DIEU

1937, an 12 de l'ère Shôwa. Pour soigner sa mère mourante, un jeune soldat réformé après la perte de son œil dans un attentat cherche coûte que coûte de l'argent. Mais, en Manchourie, à l'époque de l'avant-guerre, il n'existe pas mille chemins pour rapidement gratter un billet. Expert des plantes, il met les mains dans le cambouis en devenant chimiste et fabriquer sa propre came. Les junkies jubilent aussitôt qu'ils la goûtent. La pègre aussi en raffole. Commence alors, dans ce milieu de requins jonché de cadavres et d'accros, sa lente ascension vers le sommet de la Manchourie...

Drogue, meurtre, torture, overdose... Bienvenue dans les affres de la Manchourie et de la guerre de l'opium qui gangrène la Chine. Pour illustrer ce récit dur de Tsukasa Monma, l'illustrateur Shikako ne joue pas la carte du hors-champ et donne à voir, avec talent et clarté, les pires facettes de l'humanité. Son réalisme et sa frontalité distinguent *MOS* de la concurrence. Le titre ne cherche pas la cruauté gratuite même si certains tortionnaires sont de vrais psychopathes. Il se veut un témoignage saisissant, légèrement stylisé (sans la poésie d'un Tsutomu Takahashi). Dans ce monde horrible, on s'attache à la débrouillardise du jeune héros déterminé qui cultive des drogues mortelles pour des raisons qui semblent valables : s'enrichir pour sauver ses jeunes frère et sœur. Y parviendra-t-il sans perdre son âme ? C'est toute la question...

Bruno de la Cruz

© Tsukasa Monma, Shikako / Kodansha Ltd

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Ne tiendrions-nous pas là le *Breaking Bad* de l'animation japonaise ?

IRENE

Un coup de fusil dans la société

Auteur : Hideki Arai
Genre : drame, critique sociétale
Éditeur : Black Box
Nombre de tomes : 1 (6 en VO, terminé)
Sortie : 20 décembre 2021

Après un retour inespéré (mais léger) chez Akata avec *La Vie devant toi*, Hideki Arai prend enfin sa revanche sur le marché français avec la publication d'*Irene*. Cela se passe chez Black Box et l'éditeur nous a bien fait savoir qu'en cas de succès, d'autres classiques de cet auteur engagé devraient suivre.

Manga en 6 volumes débuté dans les pages du magazine *Big Comic Spirits* en 1995, réédité en 2 tomes à partir de 2010, adapté au cinéma en 2018, *Irene* est un manga culte de Hideki Arai qui arrive enfin en France grâce aux éditions Black Box. Enfant terrible du neuvième art, Hideki Arai est un dieu de la destruction qui prône la révolte contre les injustices et les institutions dans des œuvres aussi ravageuses que *The world is mine* et *Ki-itchi*. Avant de nous inciter à être nous-mêmes et à exprimer notre rage au sein de ces deux séries culte, l'auteur avait déjà apporté sa touche de folie et de critique sociale dans une œuvre marquant un tournant majeur dans sa carrière : *Irene*. L'action se déroule dans la campagne japonaise où un homme se marie à une femme originaire des Philippines, mais la fête tourne au vinaigre, notamment sous l'œil mesquin et passéiste de la belle-mère. *Irene* est un gros coup de fusil sur la ruralité japonaise, souvent fantasmée à cause de ses jolis paysages ou vantée pour son entraide. Ici l'auteur dénonce sans fard le patriarcat et le racisme qui y règnent, ainsi que les méfaits du traditionalisme. Le manga prend la forme d'un ballet violent, une tornade où se mélangent drame personnel et critique sociétale.
Comme le film sorti en 2018 l'a prouvé, *Irene* est malheureusement encore d'actualité. Que ce soit au Japon ou même en France, le récit de Hideki Arai fait malheureusement écho à certaines mentalités encore installées. C'est pour cette raison qu'une adaptation en *anime* serait plus que bienvenue, car si les séries d'animation divertissent, elles ont aussi le pouvoir de changer les choses. Et rares sont les artistes aussi engagés que Hideki Arai pour le faire. Imaginer *Irene* s'animer sous l'œil par exemple du génial Masaaki Yuasa serait un doux rêve. De plus, le réalisateur nous a déjà prouvé son attachement à l'importance de s'engager pour une société plus inclusive et tolérante.

Joan Lainé

© HIDEKI ARAI / BLACK BOX ÉDITIONS

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Malheureusement encore d'actualité en 2022, une diffusion d'*Irene* sous la forme d'une série d'animation ferait sans doute évoluer les mentalités.

DAI DARK

La nouvelle série déjantée de l'autrice de Dorohedoro

Résumer un manga de Q Hayashida est, à n'en pas douter, un des plus grands défis de l'humanité. Après *Dorohedoro* et la quête d'un homme caïman à la recherche de son visage, voici venir *Dai Dark* ou une chasse à l'os de l'espace... Toujours chez Soleil.

Auteur : Q Hayashida
Genre : inqualifiablement génial
Éditeur : Soleil
Nombre de tomes : 1 (2 en VO, en cours)
Date de sortie : 16 mars 2022

Interro' surprise : d'après vous, qu'est-ce qu'un Sandspabou ? Alors, vous n'avez pas une petite idée ? C'est pourtant simple ! Oui, il s'agit d'un sandwich spaghettis-boulettes bien sûr ! Vous avez raison, il y avait un piège. Spaghetti boulette, c'est aussi le nom du protagoniste principal (l'origine de ce nom est incroyable), jeune garçon qui parle à son sakadoh-squelette magique et explose à grands coups de hache les crânes de chasseurs désireux de lui voler ses os (si, si) pour régner sur l'univers. Bref, vous l'aurez compris, *Dai Dark* est le nouveau bordel génialo-grotesque* de Q Hayashida. On prend les mêmes et on recommence ?

Dans le monde de *Dai Dark*, la logique est aussi implacable qu'inexistante. C'est là le talent de son autrice qui arrive à imaginer et illustrer avec talent et noirceur des idées déstructurées que l'on jugerait sorties de la tête d'un enfant de 5 ans. Et en même temps, tout tient debout. Les fans de *Dorohedoro* retrouveront ici son humour noir, ses ganaches pas possibles, ses monstres aussi hideux que précieux mais également son penchant pour la violence (il y a des giclées de sang par hectolitres !). Il existe donc une forme de continuité dans son œuvre, et cela peut se comprendre après presque 20 ans de *Dorohedoro*, mais cela témoigne de la profonde identité artistique, sale et comique à la fois, de cette autrice incontournable. Rien ne ressemble plus à un manga de Q Hayashida qu'un manga de Q Hayashida. Dans l'offre manga, elle est une étoile filante, un OVNI que l'*anime Dorohedoro* a un peu mis en lumière chez nous. L'éditeur Soleil n'abandonne pas le morceau, quand bien même les ventes ne peuvent pas (encore) prétendre au titre de *best-seller*. Ainsi va la vie des œuvres à la marge. Au moins, une fois la lecture terminée, vous saurez ce que signifie manger un Sandspabou.

Bruno de la Cruz

* Tant qu'à faire, on invente de mots nous aussi.

Monogatar © 2014 by Oniguso / SHUFISHA Inc

Auteur : Yuki Urushibara
Genre : Mushishi dans la ville
Éditeur : Kana
Nombre de tomes : 2 (3 en VO, terminé)
Date de sortie : 19 novembre 2021

FLOW

Un mushi dans la ville

Après nous avoir enchantés avec le merveilleux *Mushishi* puis nous avoir fait passer par toutes sortes d'émotions grâce au sublime *Underwater*, Yuki Urushibara est de retour aux crayons avec *Flow*.

Ce manga fut publié dans le fameux magazine *Afternoon* à partir de 2018 et se termine en trois tomes. On y suit l'entreprise de Hirota Flow, chargée d'enquêtes sur des phénomènes mystérieux qui changent l'environnement et qui seraient liés aux émotions humaines. Hirota, sous ses faux airs de Ginko de *Mushishi*, étudie ces fluctuations appelées Flow afin d'en découvrir l'origine et d'essayer de les résoudre. Pour cela, il est aidé de son chat Shachô et de sa nouvelle assistante Chima, une adulte dans le corps d'une enfant qui a été victime d'un Flow.

Sans surprise, Yuki Urushibara parvient à nous émerveiller par son manga tant il est sublime et qu'il regorge d'idées visuelles impressionnantes. Cependant, ce sont les mystères liés au flow qui tiennent le plus en haleine, impossible alors de poser le manga sans en terminer une enquête. En cela, *Flow* ferait évidemment un excellent *anime*, le manga est suffisamment bien découpé pour être adapté en série sous la forme d'un rythme épisodique. Et puis autant ne pas se mentir, *Flow* ressemble énormément à une version urbaine de *Mushishi*, et vu l'excellence de l'adaptation de ce dernier, on en redemande. Même si des soucis au niveau de la production ont énormément espacé les saisons, même si Hiroshi Nagahama est actuellement très occupé avec la réalisation de son adaptation du *Spirale* de Junji Itô qui s'annonce comme l'un des projets les plus alléchants du monde de l'animation, on ne peut qu'espérer que le talentueux réalisateur revienne avec ses équipes sur le dernier manga en date de Yuki Urushibara. En attendant, on se délecte du manga qui paraît en ce moment aux éditions Kana.

Joan Lainé

© Yuki Urushibara / Kodansha Ltd

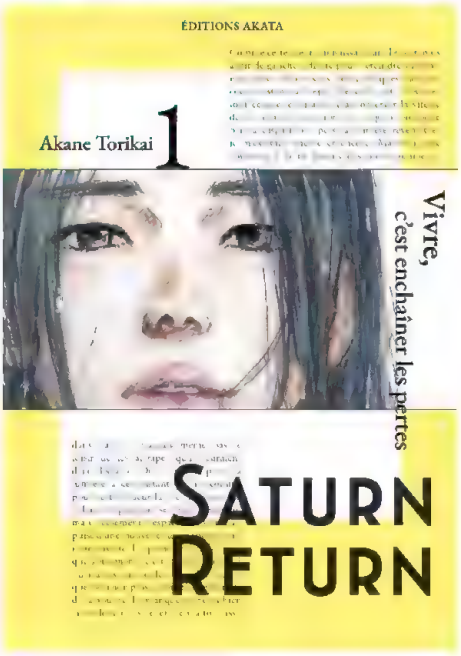
ÇA FERAIT UN BON ANIME :

***Flow* ferait un bon *anime* car il s'agit d'une version urbaine de *Mushishi*, lui-même un classique de l'animation.**

SATURN RETURN

Vivre, et laisser mourir

Dans sa nouvelle série, Akane Torikai propose une œuvre semi-autobiographique sur le deuil et l'angoisse de la page blanche. Un premier tome prenant qui donne envie d'en savoir plus.



Auteur : Akane Torikai
Genre : deuil, mal être, tranche de vie
Éditeur : Akata
Nombre de tomes : 1 (6 en VO, en cours)
Date de sortie : 10 février 2022

Depuis son arrivée remarquée en France avec sa série émotionnellement forte *En proie au silence*, Akane Torikai n'en finit pas d'explorer le mal-être des femmes au Japon. Dans cette nouvelle série (enfin pour l'instant ; d'autres tomes sont prévus), elle se livre à un récit quasi autobiographique.

Ritsuko Kaji est mal dans sa peau : romancière confrontée à l'angoisse de la page blanche, femme au foyer dont l'époux ne couche avec elle que pour avoir les enfants nécessaires pour compléter son statut de cadre dynamique, elle s'ennuie et déprime. Une nuit, elle rêve de l'ami qui lui a inspiré son premier roman. Au réveil, elle apprend qu'il s'est suicidé. Avec son nouvel éditeur sur les talons, elle va repartir dans sa ville natale et se confronter aux démons de son passé, mais également au vide de son présent. À travers sa protagoniste, qui n'est pas sans faute non plus, *Saturn Return* explore le mal-être humain, décortique les névroses d'une société obsédée par la stabilité, la famille et le travail. Au point d'en oublier de vivre et de ressentir pleinement les choses. Est-ce également son propre ressenti ? La protagoniste peut en effet être vue comme un double un peu plus jeune d'Akane Torikai : des professions similaires (écrivain et mangaka), une même ville natale (Osaka), etc. De là à lire entre les lignes de l'œuvre pour imaginer en découvrir plus sur l'autrice, il y a un grand pas que nous ne nous risquerons pas à franchir.

En attendant, *Saturn Return* fascine le lecteur comme un accident de voiture qui va se produire et l'on se demande jusqu'où seront entraînés ses personnages. Ritsuko Kaji, ainsi que son pauvre arriviste d'éditeur, arriveront-ils à faire leur deuil et à réapprendre les émotions ? La suite dans le tome suivant...

Stéphanie Chaptal

SATURN RETURN © 2019 Akane TORIKAI / SHOGAKUKAN

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

À travers le personnage de Ritsuko Kaji, nous avons de quoi faire un beau portrait de femme au tournant de sa vie. En long-métrage ?

KOWLOON GENERIC ROMANCE

Dédale sentimental

Auteur : Jun Mayuzuki
Genre : drame, romance, tranches de vie
Éditeur : Kana
Nombre de tomes : 3 (3 en VO, en cours)
Date de sortie : 21 mai 2021

Les éditions Kana proposent une nouvelle série envoûtante de Jun Mayuzuki (*Après la pluie*) : *Kowloon Generic Romance*. Un titre singulier et nostalgique.

Dans la mystérieuse et labyrinthique ville de Kowloon, Reiko Kujiraï, une trentenaire qui travaille dans une petite agence immobilière, est en proie à un étrange sentiment : ne serait-elle pas en train de tomber amoureuse de Hajime Kudo, son exaspérant collègue de travail ? Elle, à la pointe de la tendance, et lui, empreint d'une douce nostalgie, n'ont pourtant pas grand-chose en commun. Hajime Kudo, homme étrange, taquin, parfois caustique, ne semble pas insensible aux charmes de sa belle collègue, mais quelque chose le retient clairement.
La ville de Kowloon, qui a véritablement existé, est restée dans les annales comme la plus densément peuplée au monde avant sa démolition dans les années 1990. Construite de manière anarchique, elle forme un dédale quasiment organique qu'arpentent les deux protagonistes. À leur côté, elle devient un personnage à part entière. Son charme désuet tient dans ses gargotes et ses passages inconnus qui côtoient les aspects plus modernes, voire futuristes, impulsés par la grande entreprise Generic terra. Entre deux dialogues, les scènes dans la ville sont comme une respiration vibrante où chacun s'agite.
Sous ses dehors de romance naissante, Kowloon Generic Romance pose de nombreuses questions sur le temps qui passe, la nostalgie et l'amour, que ce soit à travers les dialogues entre les deux acteurs, leurs actions ou par les indices disséminés tout au long du récit. Avec son trait délicieusement rétro et ses mille petits détails, Jun Mayuzuki aguiche l'œil du lecteur. Le découpage, dense, à l'image de la ville, est également cinématographique quand il s'agit de dépeindre les sentiments des personnages. Cette série est une réussite totale qui bascule d'une romance naissante à un récit plus proche de la SF. De la sorte, Reiko Kujiraï et Hajime Kudo sont aussi mystérieux qu'attachants et l'on sait déjà qu'on les suivra un bout de temps dans ce dédale urbain et sentimental.

Sandra Bernard

KOWLOON GENERIC ROMANCE © 2019 by Jun Mayuzuki/SHUEISHA Inc.

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Pour son ambiance envoûtante, la subtilité des interactions entre les personnages et les rebondissements toujours surprenants.

THE DEVIL OF THE GODS

Demon City Tokyo

Série en deux tomes de Tsukasa Saimura et Kozo Takahashi publiée chez Glénat, *The Devil of the gods* est un *seinen* sombre et torturé jusque dans la chair de ses personnages.

Auteurs : Tsukasa Saimura, Kozo Takanashi
Genre : drame, horreur, action
Éditeur : Glénat
Nombre de tomes : 2 (2 en VO, terminé)
Date de sortie : 17 juin 2020

The Devil of the gods est assurément un titre *gore* par le volume d'hémoglobine versé presque à chaque chapitre, mais reste mesuré dans ce qu'il donne à voir. L'encrage rend d'ailleurs les planches sombres et oppressantes. Dans une mégalopole comme Tokyo, le stress, l'envie, le désarroi sont amplifiés et provoquent l'apparition des démons qui s'en prennent aux âmes les plus faibles, d'autant que les grands changements survenus dans le pays ont profondément modifié la foi de ses habitants. Les démons profitent alors de ce vide pour proliférer. Renji, jeune chômeur vivant à Tokyo, s'est amouraché de Toriko, une prostituée à l'âme torturée. Bientôt, elle présente des signes inquiétants de changements tant dans son attitude que dans son physique. Elle attaque soudain Renji qui venait de décider de la suivre. Il ne doit la vie qu'à l'arrivée d'un prêtre exorciste. Le jeune homme décide d'accompagner le prêtre dans ses exorcismes malgré le danger, avec l'espoir de sauver sa bien-aimée. Certaines scènes ne sont pas sans rappeler le film *L'Exorciste*, dans les contorsions des possédés et le jaillissement de fluides corporels. Les graphismes concernant les protagonistes sont particulièrement détaillés. La mise en image de la possession qui entraîne des difformités au niveau du visage des victimes est impressionnante. Le dessin de Kozo Takahashi est particulièrement fouillé de ce côté-là, alors que le design reste classique pour Renji et Toriko.
The Devil of the gods est une mini-série tout à fait abordable traitant du sujet de l'exorcisme d'une manière théâtrale mais avec un peu moins de panache que des titres comme *Blue Exorcist* ou *Jujutsu kaisen*. L'empreinte du film *L'Exorciste* et la volonté d'ancrer davantage le récit dans la réalité lui confèrent une certaine maturité, mais il aurait été intéressant de développer plus avant les personnages dans les premiers chapitres afin d'améliorer l'implication du lecteur.

Sandra Bernard

KAMI GAMI NO AKUMA © 2019 Tsukasa Saimura Kozo Takahashi / NIHONBUNGEISHA Co., Ltd

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Pour son traitement cinématographique des exorcismes. Pour approfondir la psychologie des personnages et offrir un contexte consistant à l'intrigue.

GOODNIGHT I LOVE YOU

Deuil et renaissance

Les éditions Akata proposent avec *Goodnight I Love You* de John Tarachine un récit touchant sur la mort, l'amour filial et la découverte de la vie par un jeune homme trop solitaire.

Auteur : John Tarachine
Genre : drame, tranche de vie, voyage
Éditeur : Akata
Nombre de tomes : 1 (4 en VO, terminé)
Date de sortie : 13 septembre 2018

Alors qu'il est en troisième année à l'université, Ôzora apprend que sa mère est en phase terminale. Lui qui, après la disparition de son père puis le départ de son frère pour l'étranger, n'a connu qu'elle, se consacre complètement à ses soins, se coupant peu à peu des études et de ses amis. Par testament, elle lui impose une dernière volonté : il devra se rendre à Londres puis à Paris afin de prévenir ses amis de son décès. Bien que réticent, Ôzora décide de réaliser les dernières volontés de sa mère. Lui qui n'a jamais quitté son cocon familial se retrouve à Londres où il rencontre une amie de sa maman et découvre des anecdotes sur la jeunesse effrénée de celle-ci. Peu à peu, ce voyage imposé par sa mère n'est pas seulement une tournée d'adieu amicale, mais bien un voyage initiatique. D'autant plus que, lorsqu'il retrouve son frère à Paris, il espère pouvoir reconstruire ses liens familiaux, mais il se rend rapidement compte qu'il ne le connaît pas.

Graphiquement, le titre est abouti. Les décors sont travaillés et les personnages bien campés avec leurs nombreuses émotions palpables. Ce récit atypique sur les relations filiales montre combien les enfants ressentent parfaitement le stress de leurs parents, mais également la manière dont ils les idéalisent. Ôzora souffre d'un fort sentiment d'abandon et, à ce titre, il ne veut plus se lier pour ne plus ressentir cette peine. Au contact des autres, il se rend compte de son propre malaise mais comprend les intentions de sa mère décédée qui souhaitait que son fils se fasse des amis, explore le monde et finalement vive. Car c'est ainsi qu'il se découvre lui-même, qu'il réfléchit sur sa situation, ses envies et son avenir. Traiter le sujet du deuil avec douceur et bienveillance est un tour de force, surtout pour un manga en quatre tomes.

Sandra Bernard

© John Tarachine / KADOKAWA CORPORATION

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Pour son sujet traité avec une rare bienveillance, pour l'évolution psychologique d'Ozora et pour son invitation au voyage.

LES AFFAMÉS

Le business de la chair fraîche

Que faire quand on est un zombie encore doté d'un cerveau en état de marche ? Pallier la pénurie de chair fraîche en se lançant dans l'élevage. Sauf quand les sentiments s'en mêlent…

Les épidémies de vampirisme ou de zombification qui réussissent portent en elles les germes de leur fin. Une fois les derniers humains non infectés morts et dévorés, que reste-t-il à se mettre sous la dent ? Confronté à ce problème, Wataru, mort-vivant encore doté d'un intellect et de quelques restes de sentiments, a une solution : se lancer dans l'élevage d'êtres humains. Et pour ça, il lui faut trouver encore deux spécimens – un mâle et une femelle – assez jeunes et en bonne santé, les faire s'accoupler, et utiliser les nouveaux-nés comme source de nourriture pour ses collègues zombies. Sauf que… La mère porteuse potentielle est la femme par qui il était attiré de son vivant et que ses instincts de protection s'en mêlent…

Avec un tel résumé, *Les Affamés* auraient pu partir dans plusieurs directions différentes : de l'horreur pure et dure à l'humour en jouant sur le décalage. Et finalement c'est la carte romance impossible qui est choisie par le mangaka Kunitaro Tomoyasu sur un fond post-apocalyptique bien poisseux et glauque où les humains survivants ne valent finalement pas mieux que les zombies qui les dévorent. Si ce premier tome laisse un peu sur sa faim car il doit présenter l'univers et les personnages principaux, sa fin ouverte donne envie d'en savoir plus et de découvrir si Wataru finira par mettre en œuvre son projet ou si son instinct paternel va lui aussi s'éveiller dans son cœur pas si desséché que ça. Attention, l'éditeur précise « pour public averti » sur la jaquette, à juste titre… Certains passages sont assez malaisants et la torture n'y est pas que psychologique.

Stéphanie Chaptal

Auteur : Kunitaro Tomoyasu
Genre : zombie, romance, élevage, thriller
Nombre de tomes : 1 (3 en VO, en cours)
Éditeur : Akata
Date de sortie : 24 février 2022

KUFUKU NA BOKURA -© 2019 Kunitaro TOMOYASU / SHOGAKUKAN

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

De l'action et l'éternelle question : faut-il choisir entre un cœur brisé ou un estomac vide ? *Les Affamés* pose les bases d'une bonne série d'horreur.

QIN OPÉRA

Un webtoon en papier ?

Auteurs : Li Zhiwu et Men Xiaoyan
Genre : fresque passionnée
Éditeur : Patayo Editions
Nombre de tomes : 1
Date de sortie : 12 novembre 2021

Commençons par les nouveaux mots : savez-vous ce qu'est un leporello ? Il s'agit d'un livre qui se déplie comme un accordéon. Eh bien, l'étonnant *Qin Opéra* n'est rien de moins qu'un somptueux leporello qui, une fois entièrement ouvert, fait 20 mètres de long !

Il fallait bien croiser deux métiers très complémentaires pour donner corps à ce projet ambitieux qui a mis quatre ans pour être achevé. L'artiste peintre Li Zhiwu et la cinéaste Men Xiaoyan se sont associés pour imaginer leur fresque richement peuplée. Adaptée d'un roman chinois, *Qin Opéra* nous propose un récit de jalousie, d'amour insatisfait et d'un mariage fastueux dans un village chinois en pleine transition moderniste. Les traits de pinceaux tantôt délicats et tantôt nerveux donnent à l'œuvre une dimension onirique envoûtante, la mise en *scènes* (au pluriel, car nous assistons à une succession de scènes) est maligne et contre toute attente, la lecture en devient facile grâce à l'ingénieux système de pliage qui évite de devoir tout ouvrir pour déchiffrer le récit. Le médiocre héros Yinsheng et tout son petit monde sont dessinés en petits bonhommes ridicules mus par leurs basses passions humaines, ce qui n'exclut pas l'humour (bien au contraire). La fresque originelle de 72 mètres de long reste lisible et la traduction des textes, tantôt sur la bande haute ou (essentiellement) sur la bande basse de la page, s'avère relativement fluide.
C'est aux éditions Patayo que nous devons cet OLNI (objet littéraire non identifié) : ils ont une production très réduite mais osent des paris éditoriaux remarquables. Nous avions déjà chroniqué leur magnifique *Des Assassins* dans *AnimeLand* n° 234 et ils ont donc toute notre attention. Si cet ouvrage se retrouve dans notre rubrique « Ça ferait un bon anime », cela tient au constat évident que *Qin Opéra* est un webtoon… horizontal ! Sérieusement, on imagine sans peine cette œuvre atypique mise sur écran de tablette ou de téléviseur dans un scroll horizontal – et on imagine aussi sans peine des voix en surimpression tandis que défile la fresque. D'ailleurs, un QR code en toute fin d'ouvrage donne à entendre un interlude musical de l'opéra du titre. Un coup de maître qui est pour nous un coup de cœur.

Sébastien Célimon

©Patayo éditions, 2021

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Parce que l'objet est hybride par nature et aurait toute sa place sur écran, pour une expérience narrative originale et fascinante.

ANDROID TYPE ONE

Le compagnon idéal

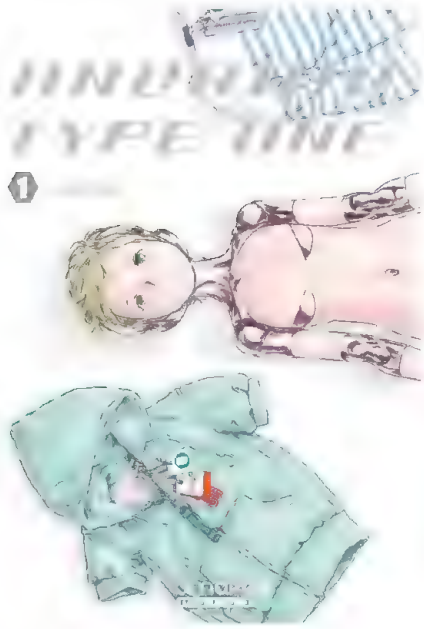
Le label manga des éditions Omaké accueille un titre particulièrement intéressant avec *Android Type One*. Cette proposition bouclée en trois tomes, lancée en 2017 et nommée à plusieurs prix de SF, se présente comme la première série de Yashima, un auteur à suivre.

Qu'on se le dise, Omaké Manga, en dépit de quelques choix bien sentis (*Girls Last Tour, Comment j'ai créé Captain Tsubasa, Many Reasons Why*) fait partie des plus petites écuries du marché. On ne jurera pas qu'avec *Android Type One,* Omaké se hissera dans le top 5, mais le titre représente, qualitativement, une embellie pour le catalogue.

UNE PROPOSITION SF

L'humain vit avec des androïdes. Ou plutôt, l'humain, après avoir asservi l'animal, se sert des androïdes pour son confort. Avec l'arrivée de cette nouvelle technologie, c'est la société et le quotidien de l'Homme qui sont censés s'améliorer. Désormais, la maison est bien entretenue. Un assistanat que ne manque pas de souligner l'auteur qui saute, avec intelligence, des étapes digestives d'une société à la dérive. Ici, la société a déjà (re)plongé dans ses travers moraux habituels en exploitant les androïdes sur le marché du sexe et du merchandising (il existe un groupe d'idols androïdes cosplayé par exemple). Alors, au moment de voir débarquer un androïde qui n'écoute plus sa programmation esclavagiste et sort du rang pour s'émanciper, on se demande ce que Yashima va pouvoir raconter. Néanmoins, ce premier volume interroge, avec humour une société bête qui voit encore et toujours l'humain en quête de domination (passive ou pas). Le trait de Yashima évoque à la fois la fragilité de Fumiyo Kôno (*Dans un recoin de ce monde*), avec ses morphologies minces, un acting délicat, et les idées de *design tout en épure* de Kenichi Yoshida *(Eureka Seven*). Des influences qui apportent de la vie aux planches qui, couplées à des angles de vue audacieux (souvent à la première personne), délivrent un véritable aspect « humain de synthèse » aux androïdes.

Bruno de la Cruz



Autrice : Yashima
Genre : war machine
Éditeur : Omaké
Nombre de tomes : 1 (3 en VO, terminé)
Date de sortie : 3 février 2022

ANDROID TYPE ONE -© YASHI MA 2017 Futabasha Publishers Ltd

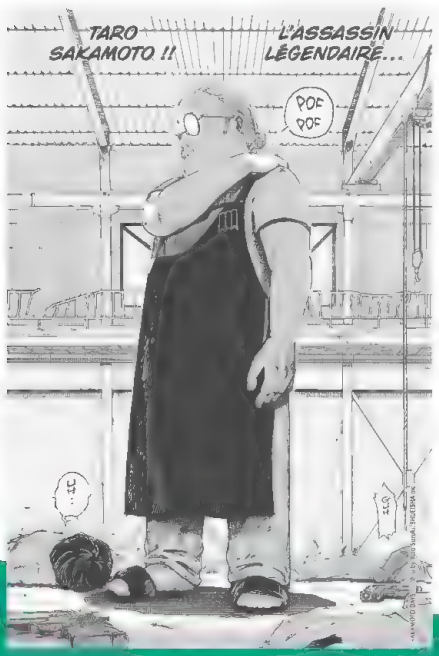
ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Dans le sillage d'*Ergo Proxy*, l'action en moins, *ATO* dégaine la carte du Cogito. Ça mérite un petit OAD de 30 minutes par Production I.G !

SAKAMOTO DAYS

L'épicier assassin

Auteur : Yuto Suzuki
Genre : humour, mafia, action, tranche de vie
Éditeur : Glénat
Nombre de tomes : 2 (5 en VO, en cours)
Date de sortie : 6 avril 2022



Ancien tueur professionnel devenu tenancier de supérette, Sakamoto va devoir échapper aux tueurs à ses trousses et être un père et un mari attentionné. Fous rires garantis !

Après le succès de *La Voie du tablier*, le concept de l'ancien malfrat devant se dépatouiller avec la vie ordinaire est en vogue dans les mangas. Si *The Fable* jouait avec les codes du noir, *Sakamoto Days* est à fond dans le loufoque ! Cinq ans après avoir troqué ses flingues contre un tablier d'épicier, Sakamoto, assassin légendaire, s'est empâté en se gavant de nouilles. Pourtant, quand sa tête est mise à prix par la FJA (Fédération japonaise des assassins, qui ont même leur université officielle), il va devoir leur échapper et mener l'enquête en respectant les règles familiales (dont le « Ne Pas Tuer », sous peine de divorce). Et se faire aider par un ex-assassin télépathe, une mafieuse chinoise évoquant un mix entre Chun-Li et Cammy dans *Street Fighter*, sa femme et sa fille de 5 ans !

Jeux de mots, gros gags et action à tous les étages garantis, *Sakamoto Days* ne se prend pas au sérieux, virant même dans le loufoque total comme un personnage principal qui perd facilement ses kilos en une grosse séance d'action (mais sans perdre son pantalon !) et les reprend deux pages plus loin en se gavant de brioches à la viande. Heureusement, l'intrigue du manga s'étoffe assez vite pour proposer une série plaisante, même sur la durée. Et il réussit à se démarquer de son modèle. Là où *La Voie du tablier* s'amuse à inverser les rôles traditionnels japonais avec un homme au foyer qui voit toutes les tâches domestiques comme un contrat à remplir en suivant le code d'honneur des yakuzas, *Sakamoto Days* s'extrait très vite du train-train quotidien pour retrouver les codes d'un *shônen* rempli d'humour et d'action. D'autant que dès le deuxième volume, le mystère s'épaissit et d'autres ramifications cachées du monde des assassins apparaissent.

Stéphanie Chaptal

SAKAMOTO DAYS © 2020 by Yuto Suzuki/SHUEISHA inc

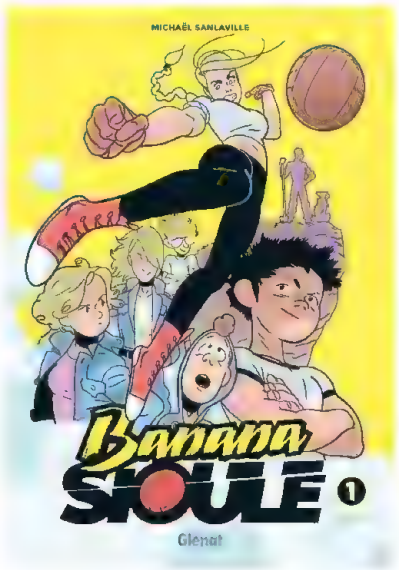
ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Bien rythmé avec une multitude de gags visuels et certaines références dignes des meilleurs doublages de *Ken le survivant*, *Sakamoto Days* a tout pour se décliner en série animée tout public. Ou presque.

BANANA SIOULE

De la Banana, Sioule plaît !

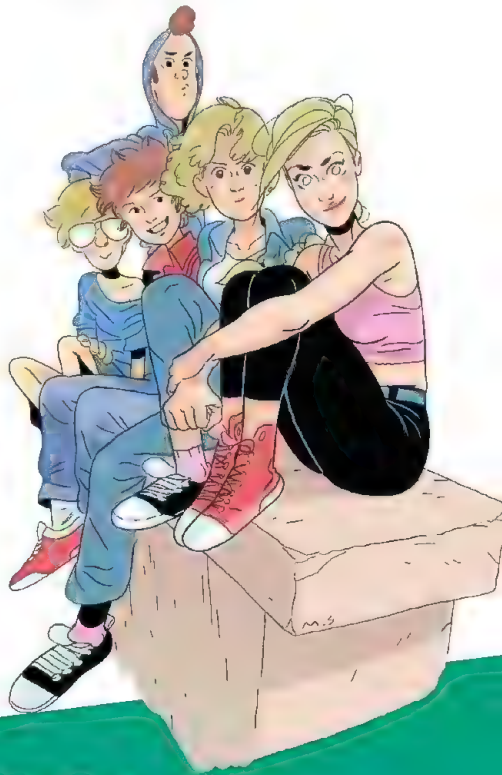
La sioule, vous connaissez ? Il s'agit d'un mix entre le rugball façon *Cobra* et le rugby façon Équipe de France, c'est-à-dire costaud, rapide et hyper technique (et victorieux !). Ce nouveau jeu du cirque attire contre toute attente une jeune adolescente, Héléna. Spectaculaire et immédiatement addictif.



Auteur : Michaël Sanlaville
Genre : sport, tous les coups sont permis
Éditeur : Glénat
Nombre de tomes : 1
Sortie : 2 mars 2022

Il y a des références qui valent tous les sésames. Michaël Sanlaville, l'auteur de *Banana Sioule*, est un des coauteurs de *Lastman*. De fait, *Banana Sioule* bénéficie de son formidable savoir-faire en matière de séquences explosives, dynamiques, et de récit bon enfant en mode nekketsu totalement plaisant même si très prévisible. Son trait délié fonctionne à merveille et entraîne le lecteur dans son récit initiatique qui, évidemment, recèle des moments de bravoure, des hymnes à l'amitié et des secrets inavouables. Michaël connaît la formule : personnages attachants, sentiments exacerbés, désir de dépassement de soi – et dernière comparaison avec *Lastman*, beaucoup moins de noirceur et de mélancolie et tout autant de tendresse.
Le premier tome sorti début mars propose sur plus de 200 pages une riche introduction qui permet de poser les enjeux et les personnages principaux. Le choix de mettre en avant une héroïne qui « latte » aussi bien que les garçons est judicieux et s'inscrit dans le sens de l'histoire. Héléna n'est pas *badass* pour autant, elle a son caractère, est suffisamment complexe pour permettre d'intéressants cas de conscience, en premier lieu être une championne au milieu d'un jeu très viril. Détail intéressant, Michaël Sanlaville indique dans un entretien fourni par son éditeur que *Banana Sioul* n'est pas un manga mais un hommage aux *shônen* de son enfance – exactement dans la même démarche affichée pour *Lastman*. Ces bandes dessinées métissées sont une proposition à la fois pertinente et redoutablement efficace au défi de se mesurer au format habituel de nos mangakas préférés. Si l'on aime le sérieux de *Radiant*, on a tout autant le droit d'être friand des œuvres de Michaël ou, dans un esprit étonnamment similaire, de Merwan sur *Mécanique Céleste* sorti en 2020 chez Dargaud. Vous reprendrez bien un peu de *Banana* ?

Sébastien Célimon



© 2022 editions Glénat

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Parce qu'il s'agit d'un *shônen* très bien dosé, magnifiquement découpé et il y a comme une évidence à imaginer les matchs d'Héléna sur écran !

SHIN-EI ANIMATION

Petit A devenu grand

Connu essentiellement pour *Doraemon* et *Crayon Shin Chan*, le studio Shin-Ei Animation a fêté ses 45 ans sans que le public français ne prenne conscience de l'importance de l'événement. Voici pourquoi nous pensons que ce vétéran doit faire partie de nos références culturelles.

Avant de se nommer Shin-Ei Animation, le studio créé en 1965 sous le nom de « A Production » consistait en un regroupement d'animateurs au sein du studio TMS. Parmi ceux-ci, on retrouve des artistes ayant fait leurs armes chez Toei sur des films en *full animation* comme Daikichirô Kusube, le fondateur du studio, et Yasuo Otsuka, le mentor de Hayao Miyazaki. Mais on trouvait aussi des ex-employés de Mushi Production comme le duo Osamu Dezaki et Akio Sugino (*Cobra*), qui étaient habitués à gérer une animation ultra limitée et à inventer des astuces pour donner l'impression de mouvement à partir d'images fixes. A Production travaille sur de nombreuses séries de TMS dont *Kyojin no Hoshi* (1968-1971), *Lupin III* (*Edgar de la cambriole*, 1971-1972) et *Ace o Nerae!* (*Jeu, set et match !*, 1973-1974). Mais le clash entre les deux écoles d'animation au sein du studio est inévitable car les habitudes de travail et les philosophies diffèrent trop. Toutefois, sur la série télévisée pour enfants *Gamba no Bouken* (« les aventures de Gamba »), Osamu Dezaki tente de tirer parti du meilleur des deux mondes. Il doit expliquer aux ex-membres de Tôei pourquoi il utilise des couleurs « non réalistes » (pas de bleu pour la mer ou le ciel) afin d'accentuer le caractère dramatique des scènes. Ces derniers ont du mal avec le *character design* de Sugino et sont bien plus intéressés par la fluidité des mouvements.

Peu après cette expérience, les animateurs se séparent définitivement, avec d'un côté ceux qui rejoignent MadHouse et de l'autre ceux qui fondent Shin-Ei Animation, qui prennent en outre leur indépendance vis-vis de TMS en 1976. Le nom du studio signifie tout simplement « nouveau A Production » (la lettre A étant prononcé en anglais comme le ei).

© SHIN EI ANIMATION Co., Ltd

Doraemon

RESTER EN ENFANCE

Daikichirô Kusube semble fidèle à une animation destinée au public familial. C'est pourquoi il se tourne fréquemment vers les œuvres du duo de mangakas Fujiko Fujio. Il est directeur de l'animation sur plusieurs adaptations de leur manga, dont *Obake no Q-Taro* (1965-1967). Mais c'est surtout le succès de *Doraemon* en 1979 qui pérennise le studio. La série devient un rendez-vous national pour le jeune public japonais et à partir de 1980, les vacances de printemps sont rythmées par la projection en salle d'un nouveau film tiré de la licence. Entre 1979 et 2005, Shin-Ei produit pas moins de 1 787 épisodes de la saga. En 2008, le chat robot bleu devient même officiellement un ambassadeur adoubé par le ministère japonais des Affaires étrangères.

Malheureusement en France, la série passe totalement inaperçue. Les 45 volumes du manga traduits chez Kana entre 2006 et 2018 ne soulèvent guère les foules et la diffusion de l'*anime* sur M6 en 2003 a été interrompue sans explication, si ce n'est penser que l'audience n'était pas du tout au rendez-vous. Outre *Doraemon*, Shin-Ei adapte de nombreuses séries de Fujiko Fujio telles *Kaibutsu-kun* (1980-1982), *Ninja Hattori-kun* (1981-1987), *Perman* (1983-1985), *Obake no Q-Taro* (nouvelle série de 1985-1987), *Chimpui* (1989-1991) ou encore *Esper Mami* (*Malicieuse Kiki*, 1987-1989). Le point commun à toutes ces séries en dehors des auteurs originaux : elles mêlent la vie quotidienne d'enfants japonais à la magie et les merveilles de la technologie qui rendent le tout plus trépidant. Elles instillent l'aventure au quotidien.

En 1992, Shin-Ei ajoute une nouvelle série à son catalogue : *Crayon Shin-chan*. Malgré le graphisme qui évoque les dessins d'un enfant de maternelle et le jeune âge du personnage principal, le manga est un seinen destiné aux trentenaires. L'auteur Yoshito Usui voulait jouer sur le décalage entre le héros et les propos plutôt adultes qu'il lui prête. Mais le succès de l'*anime* réoriente la série vers un public plus familial. Outre sa langue bien pendue, Shin-chan est connu pour son incarnation d'un héros masqué fictif, « Action Kamen » et sa danse de... la lune. Le succès de l'*anime* est similaire à celui de *Doraemon* et depuis trente ans, Shin-chan a toujours 5 ans. Outre les épisodes hebdomadaires toujours en cours de production, il faut compter les films annuels et les *spin-off*. Cette longévité exceptionnelle est telle que le doubleur original du gamin a laissé sa place à un

nouveau comédien après 27 ans de service. Malheureusement, en France la série ne prend pas davantage. Seules deux saisons ont été traduites et diffusées sur Fox Kids en 2002, puis sur Jetix en 2004. Sur les 50 volumes du manga, seuls 15 ont été traduits en français chez J'ai Lu en 2005. La traduction est ensuite reprise par Casterman en 2008.

Crayon Shin-chan

EXPÉRIMENTATIONS DIVERSES

Même si le cœur de cible de Shin-Ei reste un public d'enfants, le studio a tenté de produire des *anime* destinés à un public plus âgé, sans toutefois s'aventurer dans les thèmes matures du studio Madhouse. Il a ainsi adapté des œuvres moins enfantines de Fujiko Fujio. *Warau Salesman* (1989-92) est une série reposant sur l'humour noir dont le personnage récurrent est Moguro Fukuzo, un colporteur au large sourire figé. Il exauce les désirs de personnes en difficulté mais demande ensuite une compensation difficile à payer. Cette série basée sur un manga de Fujiko Fujio A (co-créateur de *Doraemon*) a bénéficié d'une nouvelle adaptation en 2017 (disponible sur Crunchyroll).

"AVEC LES ENFANTS COMME CIBLE, SHIN-EI A AUSSI PRODUIT DES ANIME POUR UN PUBLIC PLUS ÂGÉ."

Warau Salesman

Toujours pour un public plus adulte, Shin-Ei a produit *Oishinbo* (1988-1992), série qui relate les aventures culinaires d'un critique gastronomique. Il s'agit de l'adaptation d'un *seinen manga* qui s'est écoulé à plus de 130 millions d'exemplaires.

Mais la plupart du temps, le studio teste les nouvelles idées avec des épisodes télévisés spéciaux. Ainsi, *Sangokushi* (1985) et *Sangokushi2 : Amakakeru Otoko-tachi* (1986) sont des versions animées du fameux roman *Les Trois Royaumes*, mettant en scène des combats et intrigues de cours dans une Chine médiévale.

Dans un autre genre, *Sensô Dôwa* (« Contes de guerre pour enfants ») est une série qui propose tous les ans un épisode spécial ayant pour thème la Seconde Guerre mondiale.

Diffusés entre 2002 et 2009, la plupart des *anime* sont inspirés des histoires d'Akiyuki Nosaka, dont le roman *La Tombe des lucioles* avait inspiré le film d'Isao Takahata, *Le Tombeau des lucioles*.

Malgré ces tentatives pour se renouveler, le studio peine à trouver une nouvelle locomotive. Série à l'humour absurde,

Warau Salesman ® FS/TLSP
© SHIN EI ANIMATION Co, Ltd
© Mikiharu Kawa Kodansha . A Couple of Cuckoos comettee
© Fujiko Studio / Shogakukan TMS
© Fujiko Studio, Shogakukan TV-asahi

Haré + Guu (2001) ne dure pas plus d'une saison et quelques OVA. Comédie mettant en scène la famille Tachibana, *Atashin'chi* (2002-2009) a un peu plus de succès mais reste dans un genre humoristique comme le sont déjà *Doraemon* et *Crayon Shin-chan*.
D'ailleurs, pour garder les équipes sur la même série, les animateurs prennent la liberté de modifier progressivement le style et de s'éloigner du manga. Au fil des épisodes, les personnages perdent leur silhouette ronde pour devenir de plus en plus anguleux. Parmi ces animateurs ayant fait évoluer le style graphique, on compte entre autres Yuichiro Sueyoshi (*character designer* de *Mind Game*) et Masaaki Yuasa (*Lou et l'île aux sirènes*).
Après 12 ans de *Crayon Shin-chan*, Keiichi Hara se voit récompensé par la réalisation d'un film reposant sur un scénario original : *Un été avec Coo* (2007). Malheureusement, le long-métrage ne remporte pas le succès escompté. Le réalisateur quitte alors le studio pour se consacrer à la réalisation d'autres films chez les concurrents, dont *Miss Hokusai* (2015) et *Wonderland : Le Royaume sans pluie* (2019).

RESTRUCTURATION ET NOUVEAU DÉPART

Bien que *Doraemon* et *Crayon Shin-chan* restent des succès qui rapprochent plusieurs générations de spectateurs, Shin-Ei a du mal à conserver ses talents. En 2005, le fondateur, alors âgé de 70 ans, décède. La crise économique de 2008 contribue à fragiliser le studio qui devient une filiale de TV Asahi en 2009 avant d'être absorbée par la société en 2010.
Suite à ce changement capitalistique, les stratégies sont bouleversées et le studio produit beaucoup plus de séries pour

Kaibutsu-kun

A Couple of Cuckoos

alimenter le réseau de chaînes télévisées. Pour ce faire, le studio SynergySP, spécialisé dans les adaptations de manga de l'éditeur Shôgakukan, devient une filiale de Shin-Ei Animation en avril 2017. *A Couple of Cuckoos*, dont le manga original est publié par Pika Édition à partir d'avril 2022, va ainsi être produit par Shin-Ei Animation et SynergySP au printemps 2022.
Par ailleurs, plusieurs séries sont réalisées dans le but de promouvoir les sponsors comme *Iii Icecrin* (2021). Il s'agit d'une courte série en 3D produite en collaboration avec la société de crème glacée Blue Seallce Cream. La tendance à employer des images de synthèse a été renforcée par le succès du film *Stand by Me Doraemon* (2014), dont la suite *Stand by Me Doraemon 2* (2020) est malheureusement sortie durant la pandémie dans un nombre de salles restreint.
Mais Shin-Ei ne se limite pas à la 3D. La mini-série *Pui Pui Morukā* (2021, voir Trouvaille) est réalisée en *stop motion* avec des personnages en coton et en laine feutrée. Ils sont mignons au possible et résultent du croisement improbable entre des cochons d'Inde et des voitures. Outre la recherche de nouveaux formats, Shin-Ei vise aussi à diversifier ses réseaux de diffusion en mettant à disposition des séries sur YouTube et en collaborant avec Netflix.
Ainsi, après 45 années d'existence, le studio continue de créer des *anime* rassemblant plusieurs générations de spectateurs avec *Doraemon* et *Crayon Shin-chan*, tout en continuant d'innover à travers de nouvelles technologies et des formats inédits. Il ne reste plus qu'à espérer que les 45 prochaines années seront aussi riches que les premières !

Bounthavy Suvilay

FIGURE DE PRO

Mounia Aram

MOUNIA ARAM

Le goût des autres et de l'indépendance

Soutenir le développement de l'animation sur le continent africain, voilà rien de moins que le magnifique projet de Mounia Aram, personnalité singulière qui, après 20 ans à travailler pour les autres, a décidé de rouler pour elle-même. Et ça lui réussit manifestement. Portrait.

« *J'aimerais bien qu'on ne parle plus d'animation africaine bien sûr, mais il faut partir de quelque part* », explique d'emblée Mounia Aram. Il y a 54 pays en Afrique et potentiellement autant de possibilités d'animation nationale. Franco-marocaine née à Casablanca, Mounia Aram a grandi à Trappes avec sa grande famille (trois autres sœurs et deux frères, en plus de leurs parents) et a bénéficié de la dynamique culturelle mise en place par la ville, notamment via Déclic théâtre, scène engagée dédiée à l'improvisation dont sont issus Jamel Debbouze, Arnaud Tsamere et Sophia Aram, sœur aînée de Mounia, avec qui elle a appris à combattre une très grande timidité : « *L'impro m'a débloquée, j'étais coachée par ma sœur. Ça marchait bien, on a fait des championnats nationaux, on est même allées se produire au Canada pour la coupe du monde d'improvisation* », se souvient-elle. Trappes c'est également la ville où Omar Sy a grandi et d'où ont émergé des sportifs de niveau international comme Nicolas Anelka et Patrick Vieira. Un vivier de talents très divers et qui rayonnent fort.

Bleach

Pendant ses études, elle travaille dans l'équipe de Jamel et dans le même temps apprend l'arabe à l'Institut national des langues et civilisations orientales (Inalco) afin de mieux comprendre ses origines. Début 2003, après avoir cherché un poste en France, elle tente l'aventure américaine. « *J'ai décroché un stage chez Shopro (pour Shogakukan-Shueisha Productions), qui était la structure qui a précédé Viz là-bas. Je ne connaissais pas l'industrie du manga et des* anime, *j'étais dans le service Sales (ventes), je ne touchais pas à l'édition.* » Commence pour elle un apprentissage au long cours, qu'elle peaufinera à chacune de ses expériences professionnelles. Elle y rencontrera des personnalités qui seront autant de modèles : « *John Easum déjà, un Américain qui viendra s'installer à Paris pour diriger Viz Media Europe, et qui aujourd'hui est à la tête de Crunchyroll EMEA. Et puis je citerais volontiers Cynthia*

...es tripées ©Media Valley/La Station Animation
& Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot

Les Triplés

"CE SONT AUTANT LES ÉCHECS ET LES ÉPREUVES QUE LES SUCCÈS QUI ONT FORGÉ SON CARACTÈRE."

Modders, passée par Sega, Capcom, Viz Media, dont la bienveillance et le sens du contact professionnel m'inspirent encore aujourd'hui », souligne Mounia.
Et quel est son métier, au fait ? « *Je suis fondamentalement une vendeuse, et ma spécialité c'est la distribution.* » Dans ses différents postes, elle s'est frottée à de nombreuses licences prestigieuses.
« *Mon tout premier deal a été de vendre les droits de* Death Note *chez Viz Media*, se rappelle-t-elle avec amusement. *J'y ai aussi œuvré* sur Bleach. *J'ai travaillé également avec la Tôei et j'ai notamment eu l'occasion de renouveler les droits des* anime *de* One Piece *et de* Dragon Ball. *J'ai aussi travaillé sur* Full Metal Alchemist, Hajime no Ippo (le manga Ippo est actuellement en publication chez Kurokawa, NDT) *ou, dans un tout autre genre, sur* Sergent Keroro. » Mais elle ne se limite pas aux *anime*, loin s'en faut.
« *Je représente aujourd'hui les catalogues de plusieurs sociétés, telle Splash Entertainment qui est connu pour avoir produit les dessins animés* Alpha & Omega *ou* Plouf Olly Plouf !, *et Media Valley, notamment la série des* Triplés, *que j'ai vendue en Afrique.* »
Aux États-Unis, quand un ou une professionnelle passe d'un poste à l'autre, on loue sa polyvalence et sa capacité de rebond et d'adaptation. En France, on considère que ce type de profil est instable et peu fiable.
Ce contraste, Mounia l'a amèrement constaté. Elle raconte volontiers que ce sont autant les échecs et les épreuves que les succès qui ont forgé son caractère, son ambition mais aussi sa conviction. Son parcours est pour le moins riche et intéressant : Viz, Dybex, Canal+, Dubbing Brothers, l'INA... On sent bouillir en elle une juste indignation dans des situations où tel ou tel manager voulait la réduire à son sexe ou à ses origines, c'est-à-dire, par exemple, lui assigner le Moyen-Orient alors qu'elle avait toutes les capacités pour travailler sur n'importe quel autre marché.
Après plusieurs expériences contrastées, elle en est venue à la conclusion qu'elle devait être la propre maîtresse de sa destinée.
Et a commencé par... se planter !
« *L'entreprenariat n'est pas un long fleuve tranquille. Je n'étais pas rassurée à l'idée de me lancer. J'ai eu une première expérience avec deux associés dans la société Happy Family en 2018. On ne s'est pas entendu sur la stratégie sur l'Afrique, alors je suis partie au bout d'un an.* » Qu'à cela ne tienne, elle a

aussitôt rebondi, sans filet : « *En juin 2019, j'ai créé ma société en mon nom propre, Mounia Aram Company, comme pour prouver que je pouvais le faire. Au début c'était très très dur. J'ai une famille qui m'aide, qui croit dans ma démarche, des proches qui ont investi dans mon projet.* » Le déclic ? Il lui est venu après une discussion avec Aton Soumache, producteur chevronné (voir portrait dans *AnimeLand* n° 236), qui l'a invitée à réaliser son rêve d'animation africaine. « *Il m'a dit que j'allais manger des nouilles un moment mais qu'il fallait y aller, que je devais réaliser mon projet coûte que coûte, que sinon j'allais nourrir trop de regrets. Ça m'a électrisée et galvanisée. Et me voilà.* »

Quand elle réfléchit à ses motivations intimes, elle se fait grave : « *Pourquoi, au fond, ce choix de l'indépendance et de l'Afrique ? Au bout d'un moment j'ai surtout voulu donner un sens plus profond à mon activité professionnelle. Vendre de l'animation c'est super, mais je veux vraiment soutenir des contenus qui promeuvent la diversité, en écho avec mon enfance à Trappes. Et où se trouve cette diversité ? En Afrique bien sûr. C'est de là que je peux ramener de la variété, faire connaître d'autres histoires qui sortent des clichés. Ici, je peux concilier mes engagements et mon expérience professionnelle. Je peux mettre en relation les talents africains pour qu'ils montent des coproductions que je me chargerai de vendre.* » Voilà le cœur de l'affaire : soutenir la création en favorisant les échanges, intercédant entre les parties. Et pour ce faire, il lui faut un point de base sur le continent africain. Ce sera à partir du Maroc, et plus exactement à Agadir.

« *Je me rends au Maroc ce mois de février 2022 pour rencontrer les représentants institutionnels et les amener à soutenir mon projet de studio à Agadir. J'ai avec moi un associé et nous faisons appel à diverses compétences et expertises, juristes, comptables, pour mener à bien l'ensemble des projets que j'initie* », précise Mounia. Quand elle parle de ses projets en Afrique, son enthousiasme est sensible, elle est totalement habitée par son sujet : « *Je suis et soutiens des projets dans de nombreux pays, qui proposent différents degrés de maturité et de savoir-faire. Les zones les plus dynamiques sont les pays anglophones, le Nigéria et l'Afrique du Sud. Je veux contribuer à développer l'animation dans les pays de l'Afrique subsaharienne et en particulier les pays francophones, le Sénégal, la Côte d'Ivoire, le Cameroun... Je suis des projets aux Antilles également. Savez-vous qu'il y a*

Kéroro © Mine Yoshizaki/Kadokawa Shoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS
Aurion © 2018, Kiro Games
The Last Kam t ©Dashicray 2021

Sergent Keroro

“JE VOUDRAIS PARLER À CHACUN DES 54 PAYS DU CONTINENT AFRICAIN ET LES RELIER.”

de l’animation en Ouganda et au Malawi ? Je voudrais parler à chacun des 54 pays du continent et les relier. »
Après 20 ans à travailler pour les autres, Mounia Aram travaille enfin pour elle et ce changement d’optique la transcende. Comment y arrive-t-elle ? Elle y va de ses conseils. « *D’une part, je peux travailler partout et quand je suis quelque part, je partage, j’aime bien transmettre. D’autre part, il faut avoir une hygiène de vie. C’est un marathon, il faut faire du sport, je vais deux fois par semaine à la salle – je l’ai compris de manière empirique. Tout joue, le mental, le physique. Il faut être en forme !* »

Mounia et son prix de l’innovation culturelle.

Elle illustre également l’adage qui dit que les voyages forment la jeunesse. « *L’année 2022 s’annonce assez chargée*, observe-t-elle avec gourmandise. *Je navigue entre la France, le Maroc, les festivals, les rencontres professionnelles. Je vais donner par exemple une masterclass au Ghana où je vais parler des métiers de la distribution en juin et je vais en profiter pour voir un projet d’animation sur place.* »
Son activisme est d’ores et déjà salué. Elle a ainsi reçu le prix de l’innovation culturelle aux Black in Animation Awards en 2021. Elle siège au Geena Davis Institute on Gender in Media, ONG californienne qui promeut la diversité dans les médias et combat les stéréotypes, et elle est également membre de l’Académie des Emmy Awards. Mounia a conscience que pour être l’avocate de sa cause il faut aussi faire un peu de lobbying, de politique et oser se mettre en avant pour faire avancer les choses. Quand on lui demande enfin, alors qu’elle a tout à fait conscience de n’être encore qu’au milieu du gué, ce qu’elle pourrait dire à la Mounia de 20 ans qui commençait sa carrière ? Sa réponse est confiante : « *Ne t’inquiète pas ça va se faire, ça va passer, chaque étape sera dure, mais tu vas y arriver.* » Savoir d’où l’on vient semble encore la meilleure manière de savoir où l’on va, vers qui et quoi, nous dit le parcours de Mounia. Elle, elle va vers davantage de diversité, davantage d’ouvertures, davantage de fraternité, et ce n’est que le début.

Sébastien Célimon

ANNECY
SÉLECTION OFFICIELLE
SÉLECTION OFFICIELLE
GÉRARDMER
LE NOUVEAU FILM DE
PRODUCTION I.G
GHOST IN THE SHELL
RÉALISÉ PAR
MASASHI ANDO
STUDIO GHIBLI
Le Roi Cerf
Un film de Masashi Ando
(Princesse Mononoké)
AU CINÉMA LE 4 MAI 2022

MILLARWORLD

Des comics à la production audiovisuelle

Connu comme scénariste de comics souvent adaptés au cinéma, Mark Millar a fondé sa boîte d'édition, passée depuis 2017 dans le giron de Netflix. Depuis, elle sert de source de contenu pour le service de VOD avec notamment *Super Crooks* comme dernière production en date (voir critique p. 76).

Comment passer des comics à Hollywood quand on est un scénariste écossais ? Pour Mark Millar, la recette est simple : produire des histoires irrévérencieuses qui semblent dès la version papier adaptées à un découpage cinématographique. Et ni une ni deux, nombre de ses titres (*Civil War* et *Old Man Logan*, mais aussi *Kingsman*, *Wanted* ou *Kick-Ass*) passeront du fascicule papier au grand écran. Ajoutez-y que l'homme est suffisamment malin pour créer dès 2004 sa propre maison d'édition, Millarworld, et échapper ainsi aux pressions des grandes maisons d'édition que sont Marvel, Image ou DC Comics. Puis, encore plus malin pour... la revendre en 2017 à Netflix qui acquiert ainsi une mine de personnages et d'histoires à décliner en différents formats. Et qui diversifie ses revenus car Mark Millar, devenu désormais l'un des multiples directeurs de branches de Netflix, écrit toujours des bandes dessinées qui sont distribuées, pour le compte du service de vidéo à la demande, par Images.

Et côté production audiovisuelle ? Si la franchise *Kingsman* vit sa vie hors de Netflix, le service a déjà sorti *Jupiter's Legacy* en série en images réelles et *Super Crooks* en version animée. D'autres franchises arriveront soit en images réelles, soit en animation, et seront déclinées en long format (*Empress*, *Huck* ou *Reborn*) ou bien sérialisées. Côté animation, après *Super Crooks*, les séries *The Magic Order* (l'histoire de cinq familles de sorciers protégeant le monde en coulisses), *Space Bandits* (deux criminelles se voient poursuivies par la police et par leurs anciens alliés dans toute la galaxie) et *Night Club* (des vampires deviennent des super-héros) pourraient suivre.

Stéphanie Chaptal

ENTRETIEN YANN LABASQUE

Yann Labasque

Directeur des programmes jeunesse de TF1

À force de lorgner vers la programmation des plateformes de streaming et des sorties cinéma, on en oublie que les plus jeunes commencent à former leur goût en animation devant les cases jeunesse des chaînes historiques, TF1 en tête. Cela nous a amenés à vouloir faire un point avec l'actuel directeur des programmes jeunesse de la première chaîne, Yann Labasque.

AnimeLand : Comment se porte l'offre jeunesse de TF1 aujourd'hui ?
Yann Labasque : Nous allons très bien, merci ! Nous sommes en tête des parts de marché sur le segment avec 35 %, et nos concurrents sont 20 points en dessous. Nous proposons une trentaine de séries qui, point essentiel, réalisent des performances homogènes, c'est donc très satisfaisant et un bon indicateur de la fidélisation du public sur les cases linéaires. On arrive à rester un rendez-vous incontournable du matin, avec près d'un enfant sur trois qui est devant nos écrans.

AL : Comment se compose votre offre et qui cible-t-elle ?
YL : Nous diffusons déjà près de 750 heures de programmes jeunesse à l'année. Notre cible première le matin dans la semaine sont les 4-10 ans. Le dimanche matin, on monte un peu en âge avec des programmes qui vont jusqu'à 10 ans, voire un petit peu plus avec des séries comme *Miraculous*, *Les Aventures de LadyBug* et *Chat Noir*. Nous n'avons pas vocation à sortir de ces cibles-là sur TF1. Nous avons en outre une offre *anime* sur notre chaîne de la TNT TFX qui représente 200 heures de programmes pour une cible de 11 ans et plus. Les séries proposées sont des incontournables comme *Dragon Ball* et *Naruto*. La chaîne a une équipe dédiée avec laquelle nous devons bien sûr nous coordonner pour les séries qui seraient à la frontière. Enfin, la cible ados/adultes n'est pas notre public, car là elle est sur des usages qui correspondent à d'autres guichets. Nous avons bien intégré que cette cible a davantage d'autonomie, et une consommation délinéarisée.

AL : Ce qui signifie quoi concrètement ?
YL : Eh bien par exemple, notre application MyTF1 propose des contenus exclusifs en

Les Hoofs

DR

“NOUS AVONS À CŒUR DE REPRÉSENTER DES THÉMATIQUES EN PHASE AVEC L’ACTUALITÉ.”

AVoD, c’est-à-dire accessibles gratuitement avec de la publicité. On a plusieurs séries culte en *anime*, la plupart en intégrale, comme *Death Note*, *Hunter x Hunter* ou *Nicky Larson*.

AL : Le groupe TF1 a historiquement toujours eu une stratégie merchandising performante et maîtrisée. Que pouvez-vous nous en dire ?
YL : Ça continue d’être une force de TF1 de réussir à faire grandir et rebondir les programmes en véritables franchises via le *licensing*. Cela passe aussi par l’opportunité de coproduction sur la musique ou d’autres formes d’exploitation. Nous avons une pépinière baptisée TF1 Business Solutions qui planche sans cesse sur toutes les vies possibles des marques de la maison dans notre écosystème. Par exemple, nous avons un TFou Parc à Evry 2. Autre exemple, *Miraculous* est une série qui est supportée par l’ensemble du groupe, elle compte plus de 50 exploitations en France. Nous avons en effet encore une capacité de mobilisation très large et efficace.

Gus, le chevalier minus

AL : Comment concevez-vous les thématiques de votre grille aujourd’hui ?
YL : Nous avons à cœur, comme tous les acteurs jeunesse, d’être représentatifs des thématiques en phase avec l’actualité. Cela concerne en particulier les sujets de mixité, de parité, d’environnement… Pour maintenir notre audience, nous devons vraiment penser fille et garçon en même temps, et cela doit passer bien sûr par une représentation plus équilibrée. On trouve en outre que les héroïnes filles sont plus intéressantes désormais et nous cherchons par exemple à remettre en cause les stéréotypes sur les garçons trop bravaches. On recherche davantage de sensibilité et moins de stéréotypes. Par exemple, on a signé *Louca*,

“LA TECHNIQUE N’EST PAS ESSENTIELLE : LA VÉRITÉ EST DANS LES HISTOIRES.”

l’adaptation de la BD des éditions Dupuis. Ce héros est maladroit, attachant, et son type d’évolution intéressant. Notre credo est bien sûr la plus grande vigilance sur l’écriture dans les séries françaises.

AL : Sur la diversité, quel autre exemple vous semble important ?
YL : Sur la série *Imago*, on a des héros qui évoluent dans un monde arabo-africain, avec une représentation très diverse qui apporte une vraie richesse, c’est chouette. Autant que le « service public », on se sent en responsabilité sur ces questions-là auprès des enfants.

Ghostforce

AL : Vous êtes sans doute la première porte d’entrée pour les jeunes enfants sur l’animation : quelles sont vos intentions sur ce point ?
YL : On recherche l’écoute conjointe entre enfants, pas entre les parents et les enfants. Nous voulons que nos programmes les aident à grandir, à leur échelle, les embarquent dans des univers qui ne recherchent pas nécessairement le réalisme.

AL : Intervenez-vous en amont sur les projets auprès des producteurs pour leur souffler vos attentes ?
YL : On reçoit surtout les projets déjà éditorialisés et qui sont déjà bien avancés par les producteurs d’animation. On est plutôt ouverts à tout. Et si on est bien sûr sensibles aux séries populaires qui ont déjà de la notoriété, cela ne nous empêche pas de soutenir des séries tirées d’ouvrages en début de vie. Quand je suis arrivé il y a une dizaine d’années, c’était le temps des reboots qui donnaient l’impression de revoir la télé des années 1970. Aujourd’hui ça s’est rééquilibré au profit de la création originale et des adaptations. Mon travail à moi est d’avoir une

DR

harmonie de gamme originale et ouverte, avec une palette cohérente et riche. La technique (2D/3D) ? Elle n'est pas essentielle : la vérité est dans les histoires et sur ce point nous avons des héros en apprentissage, le plus souvent des enfants. En termes de styles, on aime tout, on essaie d'avoir des esthétiques plutôt faciles d'accès, on ne va pas aller chercher des trucs très segmentants. J'ai une forte conviction que c'est l'histoire qui emporte tout. *Gus, le chevalier minus* est un bel exemple de série 3D intelligente.

AL : Avez-vous une idée de la répartition de votre offre entre patrimoine, adaptation et création originale ?
YL : C'est à mon sens très équilibré, un tiers pour chaque typologie. Il faut vraiment comprendre que nous ne sommes pas producteurs à la direction jeunesse, même si le groupe TF1 dispose de studios avec qui nous pouvons, synergie de groupe logique, avoir des discussions prospectives. Notre perspective est à trois ans, c'est-à-dire que nous regardons maintenant ce qui va nous occuper pour les trois prochaines années et ainsi de suite. On prend par exemple bien le temps d'échanger avec les éditeurs jeunesse et BD dans les salons, comme le salon du livre jeunesse de Montreuil, pour mettre le doigt sur leurs tendances, leurs envies, qui recoupent les nôtres.

AL : Pour conclure, quelles sont les séries phare du catalogue TF1 aujourd'hui ?
YL : Citons pour les séries quasi historiques désormais *La Pat'Patrouille* pour les petits ou *Miraculous* pour les grands. Des succès plus récents comme *Les Schtroumpfs*, *Barbapapa en famille* et enfin, *GhostForce* et *Gus le chevalier Minus*, deux séries lancées dernièrement, sont des gros cartons pour des franchises en début de notoriété. Vous noterez enfin que nous soutenons complètement les productions françaises et européennes, pas pour une question de quota mais bien parce que la créativité ici s'est pleinement renouvelée et nous tenons plus que jamais à la soutenir.

Propos recueillis par Sébastien Célimon

TROUVAILLE

PUI PUI MOLCAR

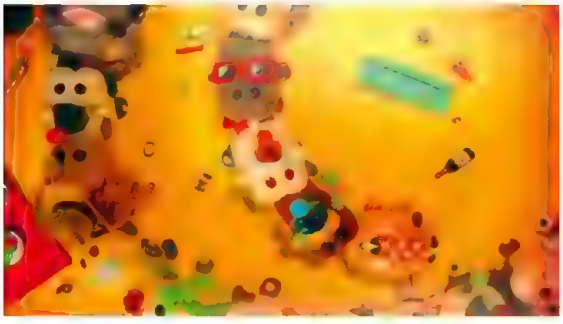
DU STOP MOTION PAS SI ENFANTIN QUE ÇA

Des keynotes de la vie quotidienne vues par des racines d'arbre à moteur ? Dans le pitch irrésistible de cette série en stop motion jeunesse qui ravira enfants comme adultes.

© Tomoki Misato HCJ Shin Ei Animation / Molkers

Depuis qu'elle a subi une invasion de Zhu Zhu Pets[1] chez elle et que ses chats ont appris à démarrer ces jouets à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, l'autrice de ces lignes n'a qu'une patience très limitée pour les joujoux en forme de cochons d'Inde. Et pourtant... *Pui Pui Molcar, rongeurs à moteur* a su la séduire par son mélange de douceur, d'absurdité et de vie quotidienne. De quoi s'agit-il ? D'une série de très courts-métrages (2 minutes environ par épisode) en *stop motion*, mêlant cochons d'Inde

en peluche (les fameux Pui Pui Molcar), figurines en plastique, acteurs en images réelles et quelques images de synthèse pour les effets spéciaux. Nous sommes dans un univers où les voitures classiques ont été remplacées par des cochons d'Inde géants et vivants. Ils promènent leurs humains, sont nourris par eux à coups de légumes même si certains ne dédaignent pas les ordures, et se montrent capables d'initiatives plus ou moins heureuses. Le tout sans paroles, mais avec de la musique et des petits bruits d'animaux mignons.



DOUZE ÉPISODES BOURRÉS DE RÉFÉRENCES

Cette première saison ne comprend que 12 épisodes mais elle s'avère déjà culte. Certains épisodes réinventent des situations de la vie quotidienne, comme le premier qui voit une solution originale à un problème

“LE DÉCALAGE ENTRE L’APPARENCE INFANTILE ET LA SITUATION PLUS MATURE FERA RIRE OU SOURIRE.”

d’embouteillage. D’autres sont des odes à des films culte (*Retour vers le futur* avec un voyage à la préhistoire et l’apparition d’un véritable cochon d’Inde, *Mission : Impossible* avec son requin-robot, *Indiana Jones*, etc.) ou certains classiques du divertissement (le film de cambriolage, la « magical girl », l’invasion zombie, *Mario Kart*). Et si des épisodes ont un petit côté moralisateur (ne jette pas les ordures par la fenêtre, soit serviable avec autrui, ne laisse pas un être vivant dans un véhicule au soleil…), le plus souvent c’est le décalage entre l’apparence très infantile du cadre et la situation présentée nettement plus mature qui fera rire ou sourire le spectateur adulte.

En effet, même si les jeunes enfants peuvent apprécier de voir de gros jouets à l’écran, il leur manquera les références pour comprendre les principaux épisodes. En particulier ceux qui font appel à la pop-culture. Attention, *Pui Pui Molcar, rongeurs à moteur* est une série commandée par Bandai Namco Entertainment. Donc, ne rêvons pas : elle a surtout été pensée comme un support publicitaire pour vendre des peluches, des DVD ou des petits jeux. Mais comme l’œuvre elle-même est disponible gratuitement sur le Web, autant ne pas bouder son plaisir et s’offrir quelques instants de rêverie.

Stéphanie Chaptal

1. *tinyurl.com/mrwwrtk3*

© Tomoki Misato HGJ / Sh n-E Animation / Molkers

SENCHIRO

SWEET KONKRETE

kana

KANA.FR

Quels mystères cache la citadelle de Cielazur ?

En librairie le 15 avril !

© SENCHIRO KANA /DARGAUD LOMBARD S.A.

HOMMAGE À FRANCK OLIVIER

Franck Olivier

Le chanteur d'Astro, le petit robot

C'est par sa femme, l'artiste canadienne de country Marcelle Alexis, que nous avons appris la disparition, le 8 novembre 2021, du chanteur belge Franck Olivier, à l'âge de 73 ans. Il était notamment l'interprète des génériques culte d'*Astro, le petit robot* et d'*Albator 84*.

LES « ANNÉES CLO-CLO »

Né le 26 août 1948 en Belgique, Franck Olivier, de son vrai nom Claude Vangansbeck, démarre sa carrière dans les années 1970 avant d'être repéré par Claude François qui édite un de ses 45 tours en 1975, *Si tu m'avais laissé le temps*. Il assure même quelques-unes de ses premières parties. Après la disparition du chanteur, Franck Olivier retourne en Belgique et connaît le succès avec plusieurs disques comme *Souviens-toi d'Only You* (disque d'or) et *Tic tac*.

D'ALBATOR À ASTRO

Avec l'arrivée d'*Albator 84* dans l'émission *Récré A2*, son générique est interprété avec énergie par Franck Olivier sur une musique d'Alec Costandinos, un ex-grand producteur de disco, des paroles de Pierre d'Heaume alias René Guitton, et d'Anne Valery. Un clip est même réalisé dans lequel Franck apparaît sur des fonds d'images d'*Albator 84*. Fait rare, le 45 tours sort dans les bacs en France un an avant la diffusion de la série. Deux ans plus tard, Franck Olivier chante le générique de début d'*Astro, le petit robot* qui sera classé au Top 50, et celui de fin « *Merci Astro* », lui non édité, le tout basé sur la mélodie de leurs homologues japonais. Franck Olivier en assure la promotion en venant chanter « *Astro* » dans l'émission

D R

"S'IL N'A ENREGISTRÉ QUE DEUX GÉNÉRIQUES, ILS ONT MARQUÉ LA MÉMOIRE COLLECTIVE."

Salut les petits loups ! Entre 1985 et 1986, il co-anime avec Anne Loric (chanteuse du second générique de *Vitamines* sur TF1) une émission jeunesse pour la chaîne RTL Télévision au Luxembourg, *La Bande à Grobo*, dont il interprète aussi le générique.

CARRIÈRE INTERNATIONALE

Le chanteur a aussi rencontré le succès au Québec, avec le titre *Amoureux de vous Madame* en 1985. Il fonde une maison de disques à Saint-Sauveur, Trans Euro Music. Il découvre Lara Fabian, pour qui il compose plusieurs chansons de son premier album sorti au Canada en 1991. Il signe ainsi *L'amour voyage* qu'il chante avec elle en duo et qui devient un tube. En 2010, il retourne dans son pays natal. Jusqu'aux années 2000, il édite encore plusieurs disques, et de nombreuses compilations qui retracent sa carrière. Il se produit régulièrement dans des galas, surtout en Belgique. Il a aussi rédigé son autobiographie en 2015 : *Ma vie, mon histoire*. Il reviendra chanter ses deux génériques (*Albator 84* et *Astro*) sur scène avec un orchestre lors du concert Anime Nostalgie, organisé par La Fée Sauvage au Grand Rex en avril 2016. S'il n'a enregistré que deux génériques, ceux-ci ont marqué la mémoire collective. Artiste de variété qui a enchanté la Belgique puis le Canada pendant 30 ans, nous tenions à lui rendre ce petit hommage.

Rui Pascoal

HOMMAGE À MARIE-NOËLLE NEVEU

Marie-Noëlle Neveu

La chanteuse de Georgie

Après Claude Lombard, Lionel Leroy et Franck Olivier, nous déplorons la disparition d'une autre voix de nos génériques d'enfance (pour les plus vieux) : la discrète Marie-Noëlle Neveu.

Originaire de Toulouse, et souvent comparée à l'époque à France Gall, la chanteuse Marie-Noëlle Neveu, de nature discrète et réservée, est décédée à 69 ans des suites d'une longue maladie, le 16 octobre 2021. Elle avait interprété plusieurs chansons dès la fin des années 1960 sous son vrai nom (*C'est comme un... c'est comme une*, *Mon rêve c'est mon jouet*, *Le Rouge-gorge*), puis en 1977 sous le pseudonyme d'Émilie Noë (*Et il m'a embrassée*, *Souviens-toi...*). En 1978, elle a aussi l'occasion d'enregistrer sous le nom d'Emelyne le générique du film *Le Témoin* de Jean-Pierre Mocky avec Philippe Noiret. Parallèlement, elle pose sa voix sur des publicités.

En 1983, elle assure les chœurs aux côtés du producteur René Guitton (la voix leader chantée de Pollux) du générique de fin *Tournicoti Tournicoton* issu du célèbre *Manège enchanté*, seul générique non produit par AB. C'est la même année que, grâce à Gérard Salesses son premier mari et à AB Disques, elle participe en tant que choriste pour le spectacle *Pour faire une chanson* de Dorothée. C'est donc tout naturellement qu'elle chante le générique de *Ferdy la fourmi* en 1987, puis celui de *Georgie* (et sa face B *Georgie quel joli nom*) sous son nom complet mentionné sur le clip diffusé au Club Dorothée (TF1). Elle sera aussi créditée au générique toujours produit par AB (mais non édité) du dessin animé *Polochon* pour Canal+ en 1989.

Parallèlement, elle interprète la chanson *Nous sommes les maîtres de l'univers* en duo avec le regretté Jean Stout (voix chantée de Baloo) pour un livre-disque 45 tours d'une histoire tirée de cette série. Elle réenregistre aussi des chansons pour une collection de cassettes audio 4 titres AB Kid autour de *Dragon Ball* (*Son Goku, le secret des 7 boules de cristal*, etc.). Après avoir suivi une formation, elle tourne la page musicale et part travailler dans l'industrie pharmaceutique. Passionnée de danse et de claquettes espagnoles, elle pratiquait le flamenco et aimait les animaux. Bien qu'elle n'ait jamais voulu monter sur scène pour interpréter *Georgie* ou *Ferdy*, à l'heure de la retraite, elle gardait de très bons souvenirs, comme des années Dorothée.

Rui Pascoal

Photo Rui Pascoa
D.R

HOMMAGE À KEIKO NOBUMOTO

Scénariste philanthrope

Keiko Nobumoto

Alors que l'un des maîtres du gekiga, Hiroshi Hirata, s'en est allé le 11 décembre dernier, deux talents uniques de l'animation sont partis le rejoindre : la scénariste Keiko Nobumoto (*Cowboy Bebop*, *Tokyo Godfathers*) et l'animateur Manabu Ôhashi (*Robot Carnival*). Aujourd'hui, c'est à la scénariste que nous rendons hommage.

C'est le 1er décembre 2021 que Keiko Nobumoto est décédée, à l'âge de seulement 57 ans. En 1987, elle est diplômée de l'école Anime Scenario House de Takao Koyama (1948), éminent scénariste passé chez Tatsunoko et Tôei. Keiko intègre le cercle d'amis de Katsuhiro Ôtomo et de Satoshi Kon avec qui elle va boire un verre, se révèlera sur *Macross Plus* (1995) de Shoji Kawamori et deviendra très amie avec Shin'ichirô Watanabe. Si Kawamori continue de gérer le concept mêlant *idols* et *mecha*, Nobumoto s'occupe de nourrir les relations entre les personnages car, dans l'industrie, la scénariste n'écrit pas toujours l'histoire (sauf si elle est l'autrice). Elle doit surtout gérer les dialogues et s'accorder au ton de l'épisode.

Son écriture vivante, humaine et complexe atteindra son apogée sur *Cowboy Bebop*. En plus d'avoir trouvé le nom de la série et d'avoir créé Ein le Corgi, elle offre, par opposition au scénariste Dai Sato, une versatilité et une interaction qui apportent le piment de la vie du groupe. Dans *Wolf's Rain*, « sa » série, elle exploite à merveille le doute et la foi de ces hommes-loups en quête du paradis. Satoshi Kon fera appel à elle pour *Tokyo Godfathers*, film dont la sentimentalité des personnages

Tokyo Godfathers

Wolf's Rain

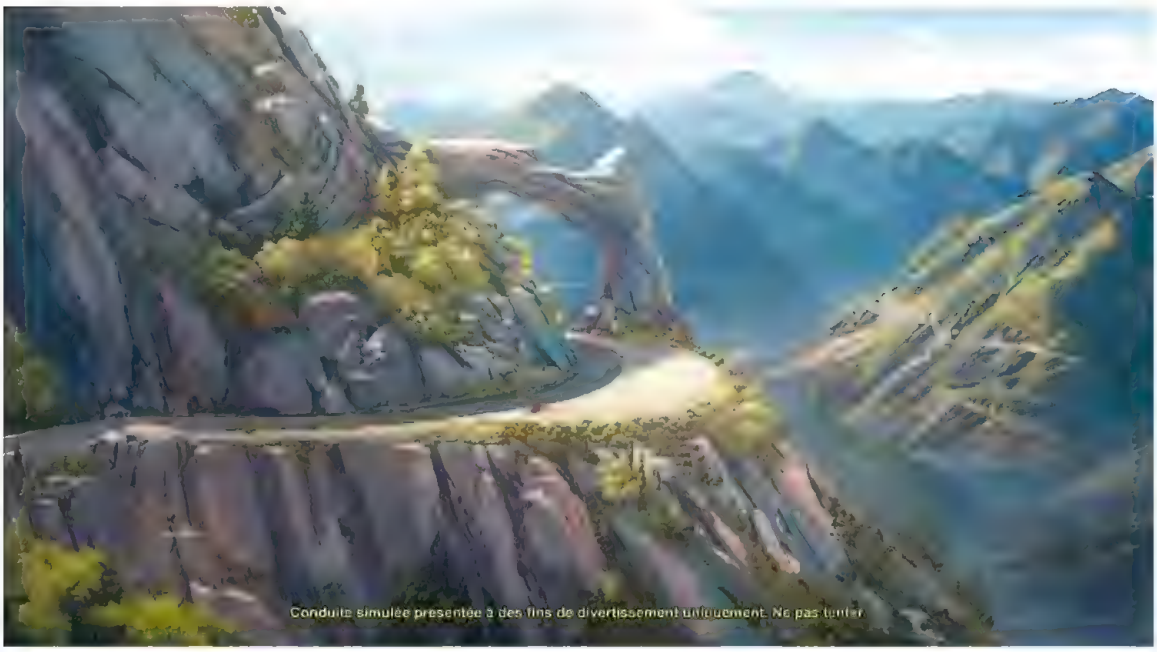
sont le moteur : « *Lorsqu'il a voulu faire un film comique, il m'a demandé d'écrire le scénario. Il avait créé la structure et moi je devais travailler sur le caractère et les relations des personnages.* » Ce sera sa dernière grande contribution à l'animation avant de revenir, le temps d'un épisode ou deux, sur d'autres projets de son ami Watanabe (*Space Dandy*, *Samurai Champloo*).

Présente à Japan Expo en 2018, Nobumoto avait répondu, avec la franchise et la bonhomie qui la caractérisent, à nos questions, comme vous pouvez la retrouver dans le numéro 224 d'*AnimeLand*.

Bruno de la Cruz

Cowboy Bebop

© Sunrise
© BONES Keiko Nobumoto / BY
DR



IL ÉTAIT UNE PUB
YATTA, ACURA !

« Fusionner avec la machine »

Notre nouvel épisode de l'animation dans la pub nous amène sur les circuits automobiles avec une série d'épisodes consacrée au constructeur japonais Acura pour sa gamme de bolides NSX Type S 600 chevaux dédiée au marché américain. Attachez vos ceintures !

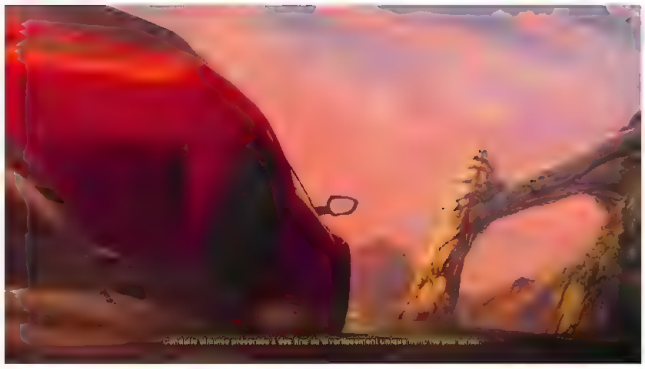
https://player.vimeo.com/video/668285295

Au sein de cette rubrique, nous avons constaté que l'animation était un moyen de toucher, parfois à moindre frais, une cible plus jeune. En promouvant une voiture, véritable objet de luxe, le constructeur Acura se paie surtout une image. Il suffit d'aller sur le site officiel du constructeur pour se faire rouler dessus par les mots-clés de la gamme qui ne laissent que peu de place à l'interprétation : « *HAUTE PERFORMANCE, INDICE D'ADRÉNALINE ÉLEVÉ. AÉRODYNAMISME, ÉQUILIBRE ET PUISSANCE, BEAUTÉ ET FONCTIONNALITÉS…* » Nous sommes bien face à un produit qui se veut moderne, beau et capable, le tout dans une édition limitée afin d'insister sur la rareté de ces merveilles.

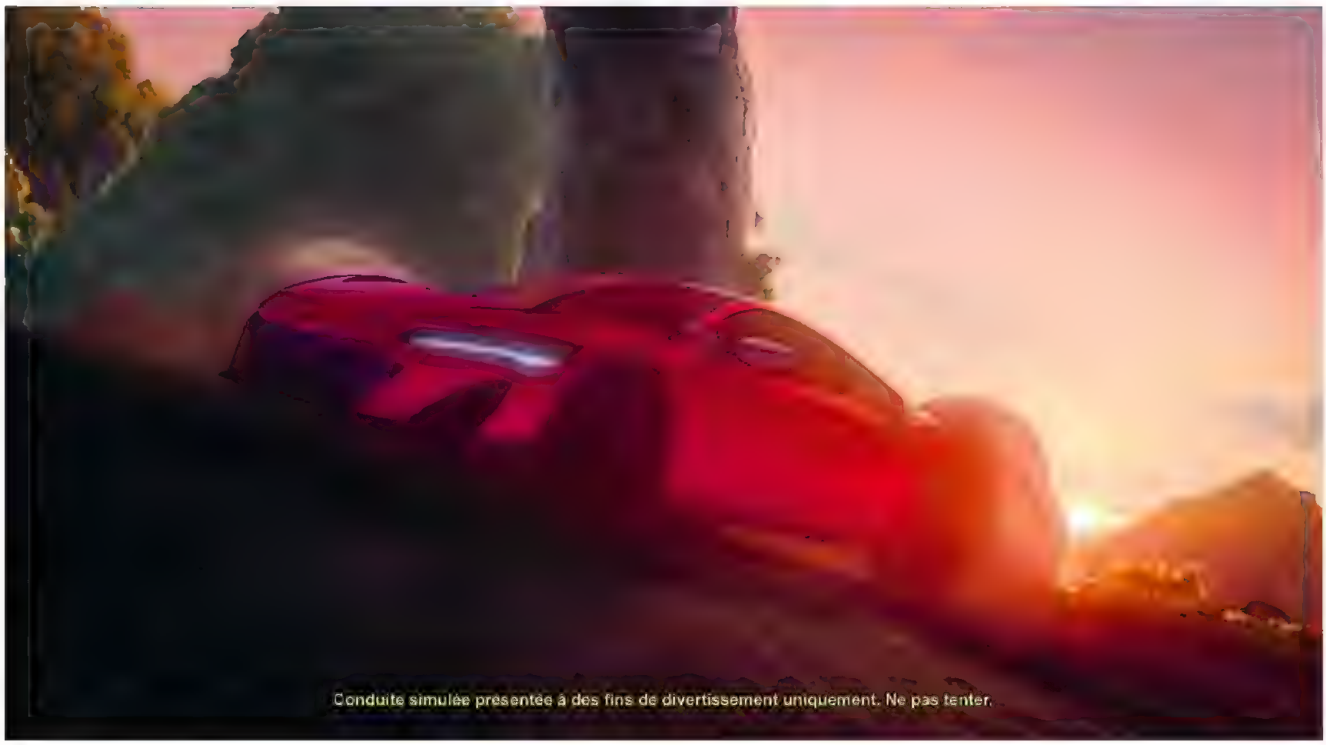
PAS TROP FAST NI TROP FURIOUS

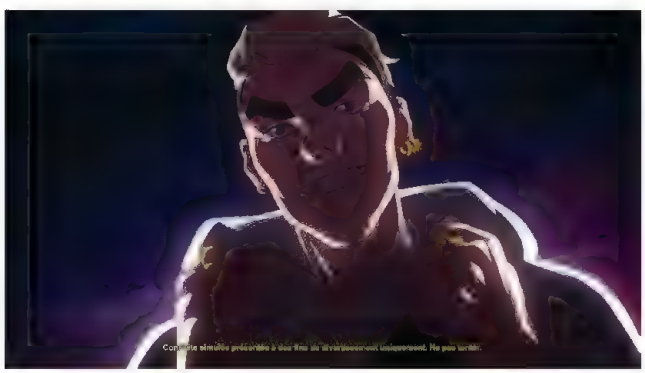
La page web du produit arbore avec fierté les quatre vidéos/publicités qui nous intéressent ici. Oui, pour mettre en avant ses bolides

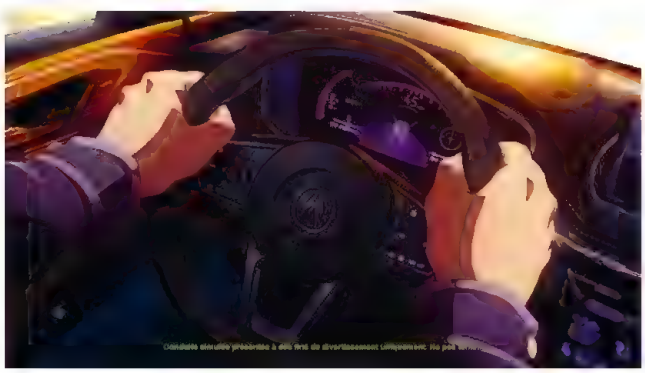
©Acura 2021 / studio The Line

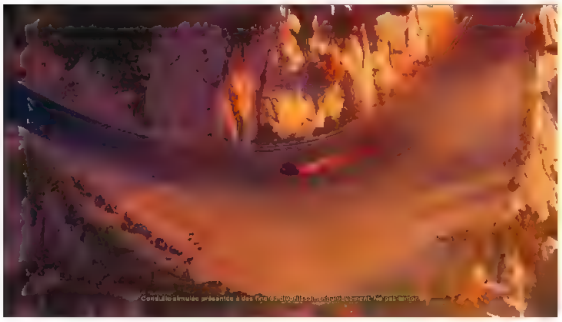


À SUIVRE...
ACURA


Conduite simulée présentée à des fins de divertissement uniquement. Ne pas tenter.







racés, Acura a demandé au célèbre studio anglais The Line de produire une mini-série de quatre morceaux d'une minute (sans compter que le dernier épisode *tease* une suite). L'histoire est simple : après avoir perdu une course, une fille doit s'entraîner et apprendre à « *fusionner* » avec sa voiture (vous avez dit « *mecha* » ?) pour gagner face à son rival. En parlant des courses, et bien qu'elles ne cherchent pas à imiter le délire d'un *Redline*, elles sont plutôt nerveuses. Certes, on a droit à quelques bons vieux clichés (la course sous la pluie de nuit, des virages en *slow motion*, les phrases du *sensei* qui résonnent dans la tête de la pilote...) mais la formule est efficace pour montrer les voitures sous toutes leurs coutures : l'extérieur mais aussi le tableau de bord ; et dans différents circuits : fermés, en montagne...
Le design évoque de manière distanciée le modèle d'animation japonaise. Les réactions des personnages, certes stéréotypées, ne tombent pas dans le ridicule et évitent le surjoué. La « japonéité » est marquée par différents éléments du récit : la jeune héroïne au style *casual* s'appelle Chiaki (et crie « *yatta !* »), son *sensei* est clairement asiatique, la musique J-Rock bat son plein et on a même un sous-titre écrit en japonais... D'ailleurs, notre collègue du site Catsuka fait remarquer que le constructeur s'est payé un encart pub sur le site de Crunchyroll US. Il n'y a donc aucun doute sur la cible visée par Acura, branche sportive et marque premium de Honda. Notez par ailleurs que cette publicité réalisée par Tim McCourt et Sam Taylor profite d'une VF tout à fait correcte.
En toute honnêteté, le studio The Line a déjà délivré des travaux de commandes plus impressionnants ou inspirés, mais il serait injuste de minimiser le défi que représente l'animation de courses automobiles, d'autant que nous ne connaissons pas le cahier des charges ni le délai de fabrication. Il suffit de jeter un œil aux productions actuelles pour

"UN STORYTELLING SOUS LA FORME D'UN CHEMIN INITIATIQUE COMPRÉHENSIBLE PAR TOUS."

se rendre compte que les voitures et autres engins motorisés (vous avez encore dit « *mecha* » ??) sont très souvent modélisés et animés en 3D. The Line n'y échappe pas ici, mais le rendu s'intègre assez bien aux très jolis décors. Avec un petit penchant pour le *drift* et un esprit versus (les voitures se rentrent dedans), Acura crée un storytelling sous la forme d'un chemin initiatique compréhensible par tous. Reste un petit détail à régler : avoir 200 000 euros de côté. Ce n'est évidemment pas la première fois que l'animation japonaise se prête au jeu de la publicité automobile. On se souvient de l'essai de 2012, signé Mercedes. Pour faire briller sa Classe A sur le sol nippon, la marque imagine un projet de 6 minutes (!) baptisé Next A-Class et fait appel au célèbre studio Production I.G. Au cœur d'un Tokyo futuriste, on y suit trois flics qui prennent en poursuite un vendeur de nouilles ambulant pas très respectueux du code de la route. Ce court réalisé par Mizuho Nishikubo (*Giovanni no Shima*, *Otozigôshi*) ne s'embarrasse pas des masses pour produire de la 3D assez sommaire, mais le fun de l'action et la mobilité de la Classe A (elle résiste aux cascades les plus incroyables, possèdes des sièges interchangeable) permet de saisir l'intention de la publicité, à savoir draguer les jeunes acheteurs.

Bruno de la Cruz

©Acura 2021 / studio The Line

HEROES
MADE IN ASIA
24 + 25 SEPTEMBRE
INFO & TICKETS: MADEINASIA.BE
ACCÈS GRATUIT AU FESTIVAL
YouPlayJ!
AnimeLand
visit.brussels
BRUSSELS EXPO

MAMORU OSHII : RENCONTRE(S)

Un collectif pour un réalisateur hors-norme

Au-delà de *Ghost in the Shell* (1995), qui est vraiment Mamoru Oshii ? Réalisateur d'animation et de films en images réelles, scénariste, mangaka, producteur, l'homme est protéiforme. Comme ce livre qui veut lever le voile sur le mystère Oshii.

Il était une fois un réalisateur, Mamoru Oshii. Et une œuvre culte, la version animation de *Ghost in the Shell* (1995) ainsi que *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004) et *Ghost in the Shell 2.0* (2008). Pourtant, l'homme ne se limite pas à ces chefs-d'œuvre de l'animation. Dans ce domaine, il a joué un rôle important dans la série des *Patlabor* (deux films d'animation), celle des *Urusei Yatsura* (*Lamu*, deux films et une série), mais aussi *Blood the Last Vampire* et *Jin-Roh*. Il est également réalisateur de films plus « classiques » comme *Avalon* ou prochainement *Blood Friends*, adapté de son *visual novel Chimamire Mai Love*.

Mamoru Oshii à Cannes en 2004

D.R
Photo Sébastien Célimon pour AnimeLand

Titre original : Mamoru Oshii : rencontre(s)
Auteurs : collectif, sous la direction de Victor Lopez et Stephen Sarrazin
Genre : biographie, analyse, cinéma, interview
Éditeur : Les moutons électriques

L'ouvrage *Mamoru Oshii : rencontre(s)* livre une somme d'informations sur l'homme, son œuvre dans toute sa variété, et ses influences. Attention, cependant, ce livre est tout aussi touffu et riche que l'homme qu'il essaie de décrypter. Écrit à plusieurs mains, tous ses passages ne se valent pas. Ma préférence va d'abord à la partie « Rencontre avec l'auteur » qui regroupe plusieurs interviews de Stephen Sarrazin avec Mamoru Oshii et ses collaborateurs. Puis à *The Uncanny Valley* de Philippe Bunel pour la partie consacrée aux thèmes. Un autre lecteur préférera la partie d'analyses sur l'œuvre de Victor Lopez ou les autres thèmes. Le livre offre largement de quoi picorer par-ci par-là, avant de se replonger dans son œuvre...

Stéphanie Chaptal

QUELLE EST LA FORME DES PLATEFORMES ?

L'avènement des plateformes généralistes (Netflix et consorts) et spécialisées (Crunchyroll ou Adult Swim) a créé de nouveaux espaces où trouver de l'animation, qu'elle soit sous forme de série, de film ou de courts-métrages réunis dans des anthologies. Parallèlement, les nouveautés en animation japonaise si chères à nos yeux sont passées pour leur diffusion internationale sous pavillon américain et cela est particulièrement vrai désormais que Wakanim et Crunchyroll viennent de fusionner leurs plateformes. Concrètement, les clients de l'un et de l'autre se retrouvent dans le même espace enrichi des catalogues conjoints, créant un acteur hégémonique.

On pourrait se dire que ce n'est pas un problème en soi et que tout réunir est transparent pour le consommateur et plus facile d'accès. On peut aussi se dire que l'absence de concurrence laisse celui qui domine choisir ses tarifs à loisir. De la même manière, les producteurs japonais ne peuvent pas faire monter les prix sur le segment dès lors qu'il n'y aura plus d'enchères possibles. Enfin, la concurrence engendre de la stimulation et encourage l'imagination : amélioration continue de l'offre, recherche d'exclusivités, apport de services différenciateurs... En l'absence de concurrence directe, c'est l'acteur dominant qui donne le LA et n'est pas toujours pressé d'être force de proposition, privilégiant la logique de rente plutôt que celle de l'innovation. Ce n'est pas un cours d'économie que nous relayons ici mais un constat sur des aventures passées similaires, sur différents territoires et dans différentes sphères culturelles et linguistiques.

La stimulation et le challenge que représente un concurrent peuvent être redéployés sur d'autres enjeux et défis, que ce soit dans le dialogue avec les créateurs, les studios, les éditeurs de mangas et les acteurs des loisirs et du divertissement, les autres industries culturelles et le merchandising. Autrement dit, produire et cocooner les talents, encourager la variété dans les genres pour que les créateurs tissent de nouveaux liens vers de nouveaux territoires et de nouveaux publics.
Reste enfin le défi ultime qui n'est pas si simple à tenir : permettre à l'animation japonaise de poursuivre sa mue naturelle sans perdre son identité profondément japonaise et continuer à toucher de plus en plus de publics sur les cinq continents sans, comme on l'a déjà trop vu, se forcer à vouloir lui plaire ou le réduire à des tableaux marketing. L'avenir nous le dira.

Sébastien Célimon

©Ken Wakui, KODANSHA / TOKYO REVENGERS
Anime Production Committee.

VF INÉDITE

TOKYO REVENGERS

SAISON 1

—

TOUS LES LUNDIS
À 21H10

MANGAS
LA CHAÎNE 100% JAPANIME

DISPONIBLE SUR

Une chaîne Mediawan

CANAL+	orange	SFR	free	bouygues	BIS	prime video CHANNELS	Molotov.TV
CANAL 157	CANAL 145	CANAL 231	CANAL 90	CANAL 145	CANAL 62		

AnimeLand
PRÉSENTE

AnimeLand
PRÉSENTE
VOLUME 2 • 1980-1988
ENCYCLOPÉDIE DES ANIMÉS
2
1980 • 1988
DRAGON BALL • MON VOISIN TOTORO • LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR • SIGNÉ CAT'S EYES
AKIRA • OLIVE ET TOM • LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE • JEANNE ET SERGE...
ENCYCLOPÉDIE DES ANIMÉS
1
1963 • 1979
GUNDAM • GO
GATCHAN

Ynnis Éditions lance son *Encyclopédie des animés*. Prenez toutes les productions animées (séries, OAV, films) sorties au Japon depuis 1963 et déroulez-les dans une collection d'une dizaine de numéros, tel est le projet de l'*Encyclopédie des animés*.
Retrouvez tous les trois mois des centaines de fiches dans leur ordre de diffusion au Japon, illustrées, pleines d'informations et d'anecdotes, accompagnées d'un appareil critique, de définitions... Soit toutes les informations indispensables pour devenir incollable sur la pléthorique création d'animés japonais.

YNNIS ÉDITIONS

- **Volume 1 : 1963-1979.**
- **Volume 2 : 1980-1988.**

L'ANIMATION JAPONAISE N'AURA PLUS DE SECRETS POUR VOUS !

VOLUME 2 DISPONIBLE EN KIOSQUE, LIBRAIRIE ET SUR WWW.ENCYCLOPEDIE-ANIMES.COM

ABONNEZ-VOUS EN QUELQUES CLICS ET RECEVEZ **DES CADEAUX** !

PAIEMENTS SÉCURISÉS

carte bancaire prélèvement

WANTED!

$50,000 REWARD

RIP-CLUB